HARMONY

1992
12

- TOP TALKING
  「"遊び"をサイエンスするために」
- 第35期 中間決算発表
- Saturday's Seminar
  「大脳生理よりみた創造性」
- COMMON KNOWLEDGE
  クリスマス・スペシャル「サンタクロースのひみつ」

114

第35期全社スローガン

16bit世界制覇、3,000億円企業への挑戦

HARMONY

DEC. 1992

GEウェルチ会長と中山社長

VRAS1000

SONIC GOODS

CRI第10期事業計画発表会

10月1日付で中山新社長の新体制となったCRI(㈱CSK総合研究所)は、去る11月4日セガ本社にて第10期事業計画発表会を開催しました。

冒頭、中山新社長より、第10期CRIのスローガンでもある「新生CRIへ意識改革」についての講話があり、続いてセガより新たに就任された小林専務取締役より基本方針についての全体説明がされ、各部門の発表へと続きました。

第10期の基本方針は、『一、マルチメディアの技術確立』とし、CSK及びSEGAの研究所としてマルチメディア分野の中でも目的を絞った研究を行い、きたるべきマルチメディアの時代に備え基礎技術を蓄積する。『一、良質ソフトで売上拡大』、アミューズメント分野にシフトしたソフト開発を行い、市場に受け入れられユーザーに喜ばれるソフト作りに邁進する。『一、ボトムアップの体質創生』、トップダウンによる受身の体質から、自分の発想・提案を積極的に行っていく体質に切り替え、ボトムアップで活力のある企業体質に転換していく。

以上3つの基本方針のもと、第10期の売上BPを、9期の5億2600万円から成長率200%の10億5000万円との目標が発表されました。

SEGA-CD米国発売

11月1日、当社のMEGA-CDが米国で"SEGA-CD"として発売が開始されました。年末年始商戦だけで22万台の販売を目指しており、来年3月までに30種類以上のソフトを発売する予定でもあります。

当初の22万台には300ドル分のソフト(「シャーロック・ホームズ」「ナイト・トラップ」(2枚組)「セガクラシック」・「ソル・フィース」そして、ミュージックCD、CD+Gの6タイトル7ディスク)が同梱されています。ゲームソフトのほかにも、ミュージシャンが歌ういくつかの映像を組み合わせて独自の音楽ビデオを制作できるソフト「MIX(商品名)」シリーズも発売されます。

また、ソフト開発強化のため、米国子会社内に支援組織「マルチメディアスタジオ」を発足し、米国でアニメーション、映画、テレビなどを制作してきたスタッフ42人を集めた専門家集団でソフト開発やソフトメーカーへの技術指導なども行っていく予定です。

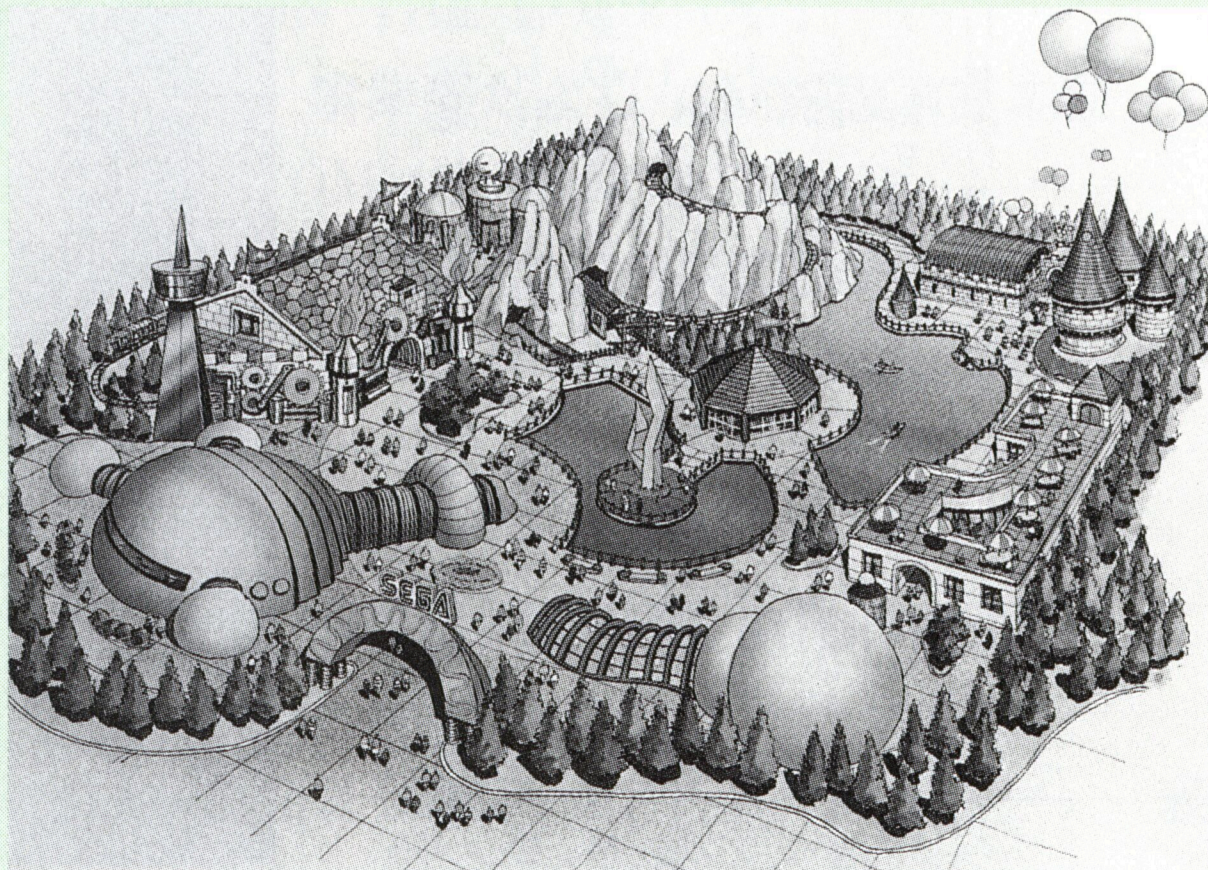
なお、「セガ・クラシック」は日本においてもMEGA-CDの同梱ソフトとして、11月より発売されています。

SEGA VR構想 マスコミ発表会開催

10月14日、東京本社にてSEGAの今後の事業展開の上で重要な戦略である「VR（バーチャル・リアリティ）構想」について、日経新聞、朝日新聞、日刊工業新聞など新聞社4社、雑誌社8社、業界誌5社、ゲーム誌4社、計21社約50名のマスコミ各社を集めての発表会が行われました。当社の出席者は、小形専務、鈴木常務、永井常務、佐藤取締役、倉澤取締役、長谷川部長（アミューズメントテーマパーク事業部開発部長）の6名の方が出席され、施設・機器・技術面の総合的な発表が行われました。

発表会ではまず、'94年のATCを皮切りとした、SEGA・アミューズメント・テーマパークについての発表がされ、コンセプト及び展開するVRマシン、今後5年間で全国に7千～一万平方メートルの面積の施設を50ヵ所開設していくとの方針が打ち出されました。続いて、技術面での説明では、「バーチャレーシング」で使用したCGボード「MODEL　1」、米国GE社との提携による新CGシステムボード「SEGA　CGテクスチャーマッピング・システム(仮)」についての説明やテーマパーク用VRマシン「AS－1000」「レールチェイス・ザ・ライド」「スターウォーズ・ザ・バトル」なども紹介されました。

また、ビデオやスライドでのAS－1新作ソフト「メガロポリス」などのビジュアル面の演出もされ、マスコミ関係者たちに大きな注目を浴びていました。

▼テーマパーク想像イラスト

アジア証券アナリスト協議会に出展

10月5日から3日間ホテルニューオータニ東京「鳳凰の間」にて開催された第14回アジア証券アナリスト協議会に6日・7日の両日、日本のハイテク企業として当社へのより一層の理解向上を図るべくビデオゲームとCD－ROMの展示・出展を行いました。同協議会には国内外から証券アナリストやファンドマネジャーら約200名の参加がありました。

ビデオゲームでは、今年の戦略商品である「SONIC2」や「ランドストーカー」を、CD－ROMでは「スーパーリーグ」や「ルナ」等を展示。なかでも32インチの大型モニターを使いアピールした「SONIC2」には海外の方を中心に人気を集め、講演時間の合間に多数の参加者がビデオゲームに興じるなど好評を博しておりました。

矢口第二期工事　起工式

11月11日、現矢口事業所隣接地に倉庫棟（７８８４㎡）及び厚生棟（８４０㎡）（いずれも2層構造）の起工式が行われました。

起工式には、栄町矢口工専土地区画整理組合理事長　藤崎様、鹿島建設副社長　岩崎様、当社では中村常務、田子常務、遊佐理事、森理事をはじめ関係者を集めて取り行われました。

この矢口第二期建設工事は、将来の物流増大に対応する体制確立の一環として、業務用機器の商品センター拡張を目的としたもので、'93年8月竣工予定です。

▲鍬入の儀を行う中村常務

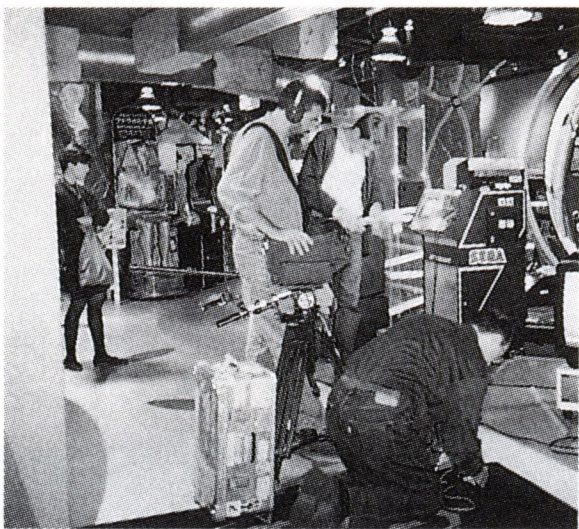
欧州ＴＶ各局　セガ本社取材

8bitから16bitへの本格的移行を迎えた今年の欧州市場において、メガドライブは好調に推移し、家庭用ゲーム機でＳＥＧＡは確固たる基盤を築きつつあります。そういった中で、ＳＥＧＡはヨーロッパのマスコミにも大きく注目され、クリスマス商戦を控えた10月、フランス・ＵＫ・ベルギー3ヵ国よりＴＶ取材チームが日本のＳＥＧＡ本社を取材しようと相次いで来日しました。

10月12～16日に来日したフランスⅡＴＶは、海外コンシューマ㈱の八木常務へのインタビューをはじめとして、ＣＳ　Ｒ＆Ｄ、ＡＭ　Ｒ＆Ｄ、六本木ＧＩＧＯ、「Ｂｅｅｐ！メガドライブ」川口編集長へのインタビュー、セガ本社周辺に住むメガドライブ・ユーザーの子供達への取材と盛りだくさんのスケジュールをこなしていました。

続いて10月19日より来日したＵＫヨークシャーＴＶ及び「タイム・アウト」「メイル・オン・サンデー」各誌のジャーナリストの合同チームは、中山社長へのインタビューをはじめとして、ＡＭ・ＣＳ　Ｒ＆Ｄ、六本木ＧＩＧＯ等の取材に備え、来年欧州でも発売されるＭＥＧＡ－ＣＤについても非常に興味を示していました。

10月22～24日に来日したベルギーＲＴＢＦ、ＢＲＴの二局のＴＶチームは、ジャーナリストを含め10人の多人数で来日し、短い期間でしたが精力的に取材を進めていました。

このように欧州各国のマスコミが相次いで来日したのも、欧州での当社の注目度の大きさを示すものであり、各局の取材はいずれも11月末から12月初旬に放映される予定で、当社のクリスマス商戦に有利に働くものと思われます。

中山隼雄科学技術文化財団設立にあたって

TOP TALKING

"遊び"をサイエンスするために!!

代表取締役社長　**中山　隼雄**

本日はご多忙のところご出席いただきありがとうございます。谷川科学技術庁長官をはじめ各界幅広く、多数の方々がお集まり下さり、厚くお礼を申しあげます。

さて、最初に、〝中山隼雄科学技術文化財団〟という名前についてですが、私といたしましては、仰々しすぎると思ったのですが、科学技術庁の方から、あなたはいつも「遊びは文化」と言っているから「文化」は必要だ、「遊びをサイエンスする」という財団だと言っているから「科学」である。そして、セガではいつも「ハイテク・エンタテイメント」と言っているから「技術」である。そこでこれを続けてみますとこういうことになるわけです。また「中山隼雄」についても「中山」でいいのではないかと申しあげたのですが、「中山」というのはたくさんあるから「隼雄」までつけなければいけないということで、名前だけは、たいへん立派なものになりました。

もともとこの財団を思いつきましたのは、私どもの遊びの産業が最近、急速に伸びてきたことにあります。今年は不況ということもありますが、家電業界の一位と二位、遊びの産業の一位と二位の経常利益を足しますと、だいたい同じだということです。これだけの力がついたわけです。

また、いまは32ビットCPUは大変高価ですが、これを遊びの仕事で使いますと、大幅に安くなり、普及を促進します。このように遊びのビジネスが、社会に非常に大きなインパクトを与える時代にもなりました。

ここまできた遊びの産業ですが、「遊び」の意義がはっきりしない、広すぎるということがあり、そこからいろいろな誤解もおきます。ちなみに、現在の情報社会によって経済、哲学、宗教など各方面の様々な本が氾濫している中で、「衣・食・住・遊」「遊びは文化である」といわれておりますが、残念ながら「遊び」に関する研究書、また参考になる本が少なく、相変わらずホイジンガー、カイヨワなのです。

ところが、ホイジンガーが「遊び」に関して権威ある論文を発表したのは60年前です。カイヨワがその20年後に「遊びと人間」という我々が読んでもわかる啓蒙書を書いてくれました。それでも今から40年前のことです。この40年の間で人間の価値感がどれだけ変わったか、世の中がどれだけ変わったかということを考えてみますと、古典は古典で真理はありますのでいいとは思いますが、もう少し現代に即した啓蒙書のような、もう少し遊びをアカデミックに捉え、我々に教えてくれるような本がなければ困るのではないかと思うのです。「衣・食・住・遊の時代」「遊びは文化である」と言葉では言っていますが、なか

中山隼雄科学技術文化財団設立にあたって

TOP TALKING

“遊び”をサイエンスするために!!

なか「遊び」という仕事が理解されません。ですから、それが相変わらず昔なみの「遊びは従である、勤勉は主である、遊びは暇な時にすればいい」という発想になるのですが、これは違うと思うのです。やはり遊びも仕事も対等です。もちろんそこにバランスがなくてはいけませんが、この辺りの考察がしっかりできていないのが、現在の我々の「遊び」のビジネスにとって困ったところなのです。世の中で一番求められているものは遊びに対する正しい認識・理解であるということだと思っています。

先ほどの理事会である先生が「私は学生時代、親がやめろというのを隠れて勉強した。面白くてしょうがなかった」とおっしゃっていました。こういう生徒ばかりですといいのですが、大抵は遊びの方が面白いですからつい勉強が嫌いになって遊びに熱中してしまいます。ですから面白い学習ソフトを作らないといけない、確かに、ただ遊んでいるだけで勉強ができるようになるというソフトはなかなかありませんが、少しでもそちらに向くような研究もなされなければいけません。ただし、一度にできるものではありませんし、非常に難しいと思います。そういうお金にならないことを財団でしていただこう、具体的には、遊びを学ぶ、学びながら遊ぶといった方面、遊びが脳機能にどう作用するかといったことを研究課題として助成していこうということです。

それと同時にもうひとつ、「21世紀における人間と遊び」についてカイヨワに対抗して、中山隼雄科学技術文化財団から啓蒙書を出版していきたいと考えています。私が書くということではなく、皆さんの賛同を得ながらこういった本を作っていきたいと思います。

ここにおられる皆さんは文化人でいらっしゃいますので、ぜひ本財団の主旨をご理解いただきまして、いろいろなご助言、ご支援、ご提言をお願いしたいと思います。

11月9日
「中山隼雄科学技術文化財団」
披露パーティーのあいさつより

Hiro's smile makes money

王立子供病院からの手紙

クィーンズランド王立子供病院レポート

Vol.2

HARMONY6月号でもご紹介したとおり、日本の肝臓障害の子供たちが多く入院し、肝臓移植の手術を国籍・人種の関係なく受け入れている唯一の病院オーストラリア　クィーンズランド王立子供病院への援助を今春セガはおこないました。

SEGA OZI SOFTは継続した援助をおこなっていますが、その中でＮＴＶドキュメント番組「追跡」にも取り上げられ、８月31日に14時間にも及ぶ移植手術を受けた塩田浩文君へOZI SOFTはG.G.とそのソフトをプレゼントしました。この模様は地元新聞 Courire Mail紙にも取り上げられました。

これに対して、浩文君のお母様よりお礼の手紙が届きましたので、ここに全文をご紹介いたします。

また、新病棟の建設は順調に進んでおり、ＳＥＧＡ棟(仮称)と名づけられた病棟は完成に近づいています。このまま順調に工事が進捗すれば、年内に子供達が新病棟に移れるとのことです。

ＳＥＧＡ棟にはＳＥＧＡの最新のゲーム機を据え付けた病室と遊戯室を備えたハイテク棟にしようとの計画もあり、完成が待たれます。

塩田浩文君のお母さんより、ＳＥＧＡ宛にお手紙をいただきました。

始めまして塩田といいます。

このたびは私の息子浩文の為に高価な贈り物を戴きましてどうもありがとうございました。浩文も毎日退屈していましたのでゲームを手にしてからは夢中になっています。

私も浩文が楽しそうにやっている姿を見てとてもうれしく思います。

私達肝移植の為にブリスベンに来て２ヶ月たちましたが、その間に浩文は念願の肝移植をして戴き今の所、拒絶反応もなく順調にいっています。この調子で行くと年内には帰国できるのではと思いますが、まだ帰国まで２ヶ月以上あるのでどう変わるかわかりませんけどなんとか親子で力を合わせて頑張っていきたいと思います。

ＳＥＧＡ様すばらしいプレゼント心から感謝致します。

塩田芳子

Ｐ．Ｓ 今日クリニックで又、ランドさんからソフトを戴きました。ＳＥＧＡ様にはなんとお礼を申し上げていいか本当に本当に心から感謝致します。

王立子供病院への募金(個人)を希望される方は下記宛にお願いします。皆さんの暖いご支援をお待ちしております。

ブリスベン(豪州)王立子供病院の危機を救う会
〒170 東京都豊島区巣鴨３－２－５
豊マンション202号室
ＴＥＬ 03－5394－0122
ＦＡＸ 03－3940－8525

¥募金振込先
三和銀行　巣鴨支店　普通口座　3641683
ブリスベン王立子供病院を救う会
代表者　石丸雄次郎

〒郵便振替
東京　9-606841
ブリスベン王立子供病院を救う会

Saturday's Seminar

行動科学研究所 所長
鈴木　智子氏

大脳生理よりみた創造性

脳のはたらき

人間の体は約60兆個の細胞でできています。そして脳の神経細胞は、現在の学説では140～150億といわれています。イヌは約15億個、類人猿で50～60億個ですから、この差が「人類」としての特長である知性を獲得していることになるわけです。

また私たちは、体内に100以上のリズムをもって生命活動を営んでいます。例えば睡眠と覚醒もその一つですが、それらを統合しているところが脳です。人間の脳は、その回路が非常に複雑に、多様に対応することで、思考や記憶、行動などのバランスを取っているのです。

ファンタジーを育てるには

多くの人は、おそらく2、3歳の頃の記憶をあまりもっていないと思います。しかし、その記憶が必要だとわかれば、そこから自分の人生や社会に意味をもつ事象を拾いあげようとするはずです。これが実はファンタジー、あるいは創造性につながるのです。

ファンタジーというものは、生まれてから6歳ぐらいまでの間に見聞きした、そこで獲得した世界に限るのです。幼少期には、ものごとにどんな名前がついているのか、どんな価値があるのかということはまったくわかりません。非常に漠然とした世界を生きています。これが机であるとか、これは悪いことだということを言葉で理解していきます。また言葉だけではなく、文字に書きます。書くということは、言語が固定されてしまうということです。文字を書くこと、言葉で話すこと、書いたものを読むということは、ファンタジーの世界とは違う世界なのです。言語的な思考からは、ファンタジーは生まれないということです。

2、3歳の年齢から、子どもに英才教育と称してさまざまな価値観を押しつけても、言語的にまだ吸収能力がない脳の段階で無理やり記憶させるわけですから、いわば脳自体が非常に虐待された状態になるといっていいと思います。それを私たち大人は、「教育」と呼びます。しかし、人間が教育を受けるのに適している脳の発達段階は、6歳ぐらいからなのです。ですから、早くから読み書きを教えるよりも、美しい色のついたペンや紙を与え

鈴木　智子氏　略歴

岩手県生まれ。
東北大学医学部、慶応大学医学部に学ぶ。
大脳生理学、記憶のメカニズム、ならびにバイオテクノロジーの国際研究プロジェクトに参加。
この経験を生かし、現在、企業人の能力開発と調査研究、個人のカウンセリングなど幅広く活躍中。

たほうが、目で見て、触るという刺激によって子どもの創造性を伸ばします。

このように考えますと、今の子どもたちが置かれている環境は、ファンタジーの時代を非常に阻害された状況にあるといえます。

セガの商品を楽しむのは、ファンタジーを獲得している世代なのか、失った世代なのか、どんな人たちをターゲットとするかについて、時代や教育、環境の変遷を考慮することも、ヒントになるのではないでしょうか。

愛情を注いだ商品開発を

子どもというものは、触ってもらうことで確認する自分自身というものがあるのです。ただ黙って、抱きしめてもらうだけでも精神的な安定感をもつのです。例えば注意力散漫な子どもに対して、とにかくよく触ってあげれば、次第に落着きのある子どもに変化してきます。

今のところ、コンピュータは人間の脳にかないませんが、その脳がもっと解明されれば、バーチャル・リアリティをもちうる可能性があると思います。セガの商品も、父親や母親に自分が触られているような、触感としての延長線上で操作できるものにすれば、使う人にとって、そのなかに出てくるゲームが別の意味での興奮や安心を与えるものになるのではないかと思います。ですから商品開発には目いっぱい愛情を注いで、ご自分が触れるように、触られたように、気分がいいように、そしてまた興奮するようなものを目指して、取り組んでいただきたいと思います。

第35期（平成5年3月期）中間決算発表

当中間期および通期の業績の概況

当中間期のわが国の経済情勢は、個人消費や民間設備投資の低迷等、不況がますます深刻化してまいりました。

当業界におきましては、ハイテクアミューズメントへの認知、人気が高まり、業務用市場、コンシューマ市場ともに好況に推移いたしました。

このような環境のもと、当社は、「先攻先守」を基本方針として、積極的な商品戦略、店舗展開を推進し、業容拡大に努めてまいりました。この結果、当中間期は、売上高1,673億3千万円（前年同期比91.3％増）、経常利益273億8千万円（同83.4％増）、中間利益137億7千万円（同72.0％増）と、大幅な増収増益を達成することができました。

部門別概況

■業務用機器販売部門

国内につきましては、プライズゲームやメダルゲーム等の定番品が引き続き好調だったほか、コンピュータグラフィック技術を応用したレーシングゲーム「バーチャ　レーシング」で新境地を開くなど積極的な商品戦略により、大幅な増収を達成することができました。

輸出につきましては、市場活性化の決め手にいまひとつ欠け、低調な結果となりました。

■コンシューマ機器販売部門

国内につきましては、成熟基調の中での競争激化という厳しい市場環境において、「アイルトン・セナ　スーパーモナコＧＰ２」をはじめとする新作ソフトのラインナップを投入しましたが、前年同期比ほぼ横這いの結果となりました。

輸出につきましては、欧州市場を中心として大幅な増収を達成することができました。16ビット機が主流となった米国市場におきましては、「スポーツトーク　ベースボール」をはじめとするスポーツものや、人気アニメ“ルーニーチューン”のキャラクターをフィーチャーした「タズマニア」をはじめとするキャラクターアクションもの等、強力な新作ソフトのラインナップにより、大幅な伸展を達成することができました。欧州市場におきましては、前期に買収した現地法人「セガ　ヨーロッパ　リミテッド」を中心とした販売体制と、充実したソフトライブラリーにより、従来の８ビット機事業を堅調に推移させたうえ、16ビット機事業を急速に拡大することができ、飛躍的な伸展を達成することができました。また、ハンドヘルドタイプの「ゲームギア」につきましても、欧州市場を中心に着実に伸ばすことができました。

■アミューズメント施設運営部門

先行ノウハウと商品力とを両翼とした積極的な大型店舗展開とその累積効果により、当中間期も大幅な増収となりました。主な新規店舗といたしましては、従来より力を入れてきた郊外型大型複合店舗として「セガワールド川口」をオープンしたほか、新しいコンセプトによる都市型複合店舗として話題にもなった上野の「パセラ」、「六本木ＧＩＧＯ」をオープンし、好調に推移いたしました。

通期の見込み

業務用機器販売部門におきましては、引き続き積極的な商品戦略により業容拡大に努める所存であります。また、前述の「バーチャ レーシング」等により、欧米市場の活性化につなげるべく努力する所存であります。

コンシューマ機器販売部門におきましては、前期大ヒットとなったシリーズの第二弾「ソニック・ザ・ヘッジホッグ２」をはじめとする強力なビッグタイトルのラインナップにより、国内、輸出とも業容拡大に努める所存であります。

アミューズメント施設運営部門におきましては、引き続き積極的な店舗展開とノウハウの蓄積による差別化戦略により、業容拡大に努める所存であります。

以上のようなことから、第35期は売上高3,200億円、経常利益503億円、当期利益254億円を見込んでおります。

■当中間期の業績（平成４年４月１日～９月30日）

●経営成績

〈百万円未満四捨五入〉

	売上高（対前年中間期増減率）		営業利益（対前年中間期増減率）		経常利益（対前年中間期増減率）	
	百万円	%	百万円	%	百万円	%
当中間期	167,337	(91.3)	28,326	(92.6)	27,384	(83.4)
前年中間期	87,493		14,704		14,932	
前期	213,317		35,178		33,484	

	中間（当期）利益（対前年中間期増減率）		１株当たり中間（当期）利益金	
	百万円	%	円	銭
当中間期	13,772	(72.0)	170	30
前年中間期	8,005		128	69
前期	14,014		225	28

■当期の業績予想（平成４年４月１日～平成５年３月31日）

	売上高	経常利益	当期利益	１株当たり年間配当金（うち期末配当金）			
	百万円	百万円	百万円	円	銭	円	銭
当期	320,000	50,300	25,400	24	00	(12	00)

（参考）１株当たり予想当期利益金　314円08銭

■比較売上高明細表

〈単位：百万円〉

部門 ＼ 期別		当中期間（自平成４年４月１日至平成４年９月30日） 金額	構成比	前年中間期（自平成３年４月１日至平成３年９月30日） 金額	構成比
製品・商品売上高	業務用機器	25,334 (2,964)	15.1% (1.8)	16,663 (4,267)	19.0% (4.9)
	コンシューマ機器	113,604 (104,401)	67.9 (62.4)	51,938 (42,514)	59.4 (48.6)
	計	138,939 (107,365)	83.0 (64.2)	68,601 (46,782)	78.4 (53.5)
アミューズメント施設収入		28,340	17.0	18,687	21.4
ロイヤリティ収入		56 (41)	0.0 (0.0)	203 (167)	0.2 (0.2)
合計		167,336 (107,406)	100.0 (64.2)	87,493 (46,950)	100.0 (53.7)

（注）１．括弧内の数字は輸出分であり、内数となっております。２．百万円未満切り捨て。

第35期下期体制
人事異動　続報

平成４年10月１日付で、第35期下期人事異動が発令となりましたのでお知らせいたします。

■コンシューマ統括本部

氏名	旧	新
牧野　有恒	H・E事業部　関西販売部 関西販売課長代理	同　H・E販売部　販売二課長代理
矢口　常男	〃販売部　HE販売課長	同　東日本営業部　営業一課長
鶴岡　賢治	〃　〃店舗開発課長代行（係長）	同〃営業二課長代行（係長）
三浦　愼一	TOY事業部　TOY海外販売部長	TOY・映像事業部　参事
中村　邦夫	〃TOY海外販売部　主査	〃TOY海外販売部 TOY海外販売課長代理
横関　謙治	TOY・映像事業本部 TOY企画開発部長代理	TOY・映像事業部 TOY企画開発部長代理 （兼）第一企画開発課長
下薗　　茂	〃TOY企画開発部　主査	〃TOY企画開発部 企画管理課長代理
藤代　勝美	海外コンシューマ事業本部 アジア事業部　営業部長代行（主査）	同　アジア営業部　アジア一課長
島崎　　仁	〃海外営業企画部長代行（副参事） （兼）販売促進課長　商品企画課長	同　海外営業企画部長代行（副参事） （兼）販売促進課長 ソフト企画課長
笠井　良一	〃欧州営業部　副部長	同　海外営業企画部　副参事 （兼）ハード企画課長
土屋　康二	〃欧州営業部　欧州二課長代理	同　欧州二課長代理 （兼）中近東アフリカ課長代理

■アミューズメント機器統括本部

氏名	旧	新
白井　孝夫	国内販売事業本部 販売第二部 販売推進課長代理	同　AM関連機器事業部　販売部 プライズソフト課長代理
堀井　建治	海外販売事業本部　欧米販売部長代理	同　欧米販売部長代理 （兼）米国販売課長
上原　　武	〃欧米販売部　米州課長代理	同　欧米販売部　ゲーミング課長代理
鳥羽　広信	海外販売事業本部　アジア販売部 海外サービス課長代理	業務部　サービス課長代理

■経営企画本部

氏名	旧	新
堀本　良一	法務部　副参事	知的財産権部　知的財産権第一課長 （副参事）
上井　一弘	〃特許課長	〃知的財産権第二課長
久山　博文	法務部長代理（参事）	法務部長代理（参事） （兼）国際法務課長
永田　義信	法務部　法務課長代理	法務部　国内法務課長代理
山田　克博	国際経営室　課長	国際部　国際課長

■研究開発統括本部

氏名	旧	新
大下　文輔	H・E事業本部　PC事業部　営業部 営業企画課長	ハードウェア開発設計本部 マルチメディア推進室　課長
北原　　篤	ハードウェア研究開発部　課長代理	同　システム企画課長代理
小口　久雄	アミューズメントソフト研究開発本部 第三AM研究開発部長代理	同　第三AM研究開発部長代理 （兼）情感デザイン研究室長
秋山　孝則	アミューズメントソフト研究開発本部 第三AM研究開発部　主任研究員	同　第三AM研究開発部 ゲーミングシステム開発課長

永田　浩一	コンシューマソフト研究開発本部 第二コンシューマ研究開発部　副部長 （兼）企画課長	同　第三コンシューマ研究開発部　副部長 （兼）企画開発二課長
庄司　　卓	〃　〃 ソフト開発課長代理	同 〃 ソフト開発二課長代理
長谷川雅幸	〃　〃 デザイン課長代理	同 〃 デザイン開発二課長代理
片木　秀一	アミューズメントソフト研究開発本部 第一AM研究開発部　副部長	コンシューマソフト研究開発本部 第三コンシューマ研究開発部　副部長 （兼）ソフト開発三課長
浅井　敏典	コンシューマソフト研究開発本部 第三コンシューマ研究開発部 副部長 （兼）ソフト開発課長	同　第三コンシューマ研究開発部 副部長 （兼）ソフト開発一課長
近藤　智宏	〃　〃 企画開発課係長代理	同　〃 企画開発一課長代行（係長代理）

■生産統括本部

渡辺　一正	コンシューマ生産本部 台湾駐在事務所　主査	同　ハード生産部　国内生産課長
気仙沼秀二	〃　ソフト生産部　ソフト管理課長	同　ハード生産部　部材管理課長
上田　和也	ＣＳ生産部　ＴＯＹ生産課　係長	同　ＴＯＹ生産部 ＴＯＹ生産技術課長代行（係長）
宇津木栄吉	資材本部　第一調達部長代行（副参事）	同　第一調達部長代行（副参事） （兼）管理課長 第二購買課長
村上　貞雄	〃 第二調達部長代行（副参事） （兼）輸入業務課長	同　第二調達部長代行（副参事） （兼）第三購買課長
金村　英行	〃 第二調達部　第三購買課長代理	同　第二調達部　第四購買課長代理
河野　勝則	〃 第一調達部　管理課長	同　第二調達部　第五購買課長
小川　　修	アミューズメント機器製造本部 AM生産管理部　参事補	同　AM品質管理部長代理 （兼）品質管理三課長
田島　光人	〃　〃 品質管理課長	同　AM品質管理部　品質管理一課長 （兼）品質管理二課長
慶野　嘉一	製品管理本部　管理部長	同　管理部長 （兼）物流システム課長
和泉　喜由	管理本部　総務部　施設管理課長代理	製品管理本部　管理部　主査

■ＡＭ施設統括本部

高内　浩幸	AM施設事業本部　東日本営業事業部 東京地区　東京北第二営業所長	同 レンタル営業部　営業課長代行（係長）
野崎　佳久	総合レジャー開発本部 ミニテーマパーク企画室　課長	AM施設事業本部 西日本営業事業部 事業部開発　主査
石黒　昌良	〃 ミニテーマパーク企画室 課長代理	同　アミューズメントテーマパーク 事業部　企画部　企画課長代理
西脇　正悟	〃 店舗施設部　企画室　主査	同　店舗開発部　企画室　主査
巴　　康弘	〃　〃 施設課長	同　総合企画部　施設課長

■品質保証本部

田中　貫元	〃 品質保証センター ＣＳ品質保証課長	同　品質保証センター ＣＳ品質保証課長 （兼）ＴＯＹ品質管理課長

■管理本部

中山　純二	総務部　副部長 （兼）新社屋開設準備プロジェクト	同　総務部　副部長 （兼）建設企画課長
小笠　駿二	〃 施設管理課　主査	同　施設管理課長代理

■広報企画室

清水　敬博	宣伝部　調査課長	広報企画室　課長

ＣＳＫ第24期決算報告

当期及び次期の業績の概況

(1) 営業の概況

当期のわが国経済は、株式市場の低迷・企業収益の更なる悪化から、各社とも設備投資を大幅に削減し、個人消費も冷え込んだことから、景気後退色を強めながら推移いたしました。

情報サービス業界においても、産業界全般にわたる情報化投資抑制のあおりを受けて、経営環境が急速に悪化し、構造的改革を迫られております。

当社も、設立以来初めて不況の洗礼を受け、それに対すべくあらゆる業種・業態と取引できるという独立系企業のメリットと、ユーザーのあらゆるニーズに応えうるという総合情報サービス企業の強みを活かした事業運営を行ってまいりました。しかしながら、受注の減少から業容の拡大がはかられず、売上高873.5億円(前期比3.0%減)、営業利益43.3億円(同48.1%減)、経常利益72.0億円(同37.6%減)、当期利益30.8億円(同40.9%減)と株式公開以来はじめての減収・減益となりました。

経営環境は、前述のように厳しさの度合いが強まってまいりましたが、当社はこの不況期を企業体質を強化する絶好の機会ととらえ、①営業部門の強化、②全社的な経費節減を主軸とする経営のスリム化、③投下資本の回収に時間のかかる投資の見送り、④事業部門及びグループ会社の整理統合等によって収益の確保と経営の効率化をはかりました。その結果、従来どおり先行投資として、700名強の技術系新入社員に対して6ヵ月間の専門特化教育を実施いたしましたが、販売費及び一般管理費の大幅削減がはかられました。

また、財務運用面においては、不動産への投資には一切手を染めなかったことと、早くから株式等のリスクのある運用を手控えていたために、バブル経済崩壊の影響を受けなかっただけでなく、なおかつ計画以上の財務運用益を計上することができました。加えて、有価証券等の含み益は市場低迷の中にありながら1200億円以上の高水準を保っており、不況下の事業運営において大きな支えとなっております。

(2) 部門別概況

情報サービス部門は、全産業にわたる情報化投資の抑制や先送りの影響を受け、売上高は744.8億円(前期比2.1%増)と前期比15.3億円の増加にとどまりました。特にその影響を強く受けたのは、システム開発サービスで、前期並の600.2億円(同1.2%増)となりましたが、電子計算機室運営管理サービスについては、112.6億円(同5.6%増)と堅実に拡大がはかられました。

機器販売・工事売上部門及びリース・ビル賃貸部門は、グループ会社への事業移管を計画的に進めている関係で売上高は、前期比で減少しております。

(3) 次期(第25期)の見通し

今後の経済環境は、企業収益の悪化が更に深刻なものとなる可能性が強く、大規模な公共投資の実施や一層の金利引き下げ等の景気回復要因に期待がかかるものの、米国経済や統合を迎えるＥＣ経済の先行き不透明感等懸念材料もあって、予断を許さない状況にあります。

当業界も、ユーザーにおいて潜在的な情報化投資ニーズはあるものの、厳しい経済情勢のもと、その実施の目処がたっていない実情であり、当業界の経営環境はこれから更に厳しくなることが予想されます。

当社は、長期化が予想されるこの不況を乗り切り、かつ今後も健全な事業運営をすすめていくために、営業および社内管理体制の整備を中心とした企業体質の更なる強化をはかります。また、情報化投資抑制の環境下で特に注目されているシステムのダウンサイジングとオープン化に関連する分野の市場開発にはＣＳＫグループをあげて取り組み業容の拡大をはかります。

以上のようなことから、当社の第25期業績については、売上高830億円、経常利益60億円、当期利益31億円を見込んでおります。

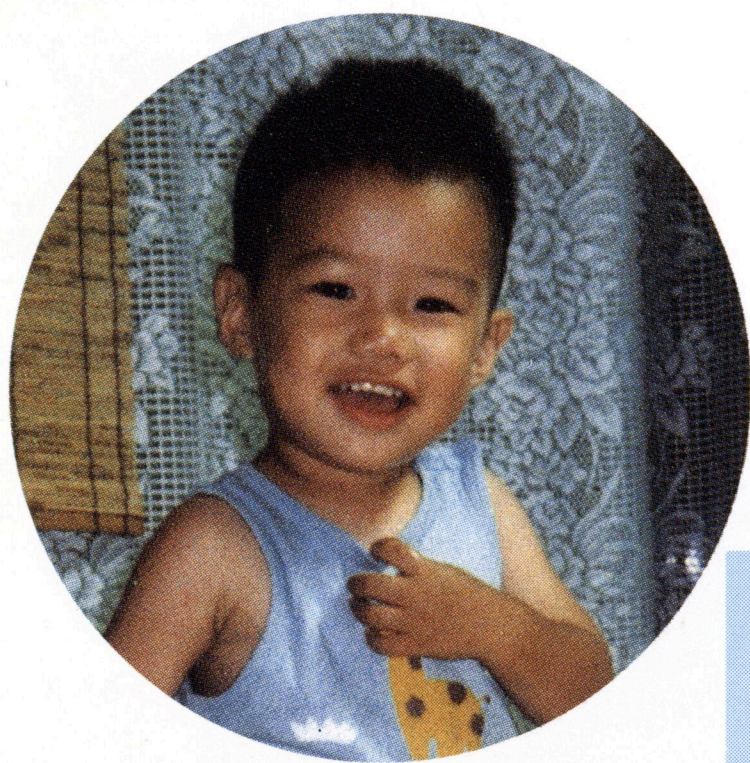
1．当期の経営成績(平成３年９月21日～平成４年９月20日)

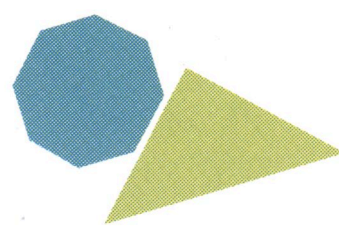
	売上高　(対前期増減率)	営業利益　(対前期増減率)	経常利益　(対前期増減率)
当期	87,352百万円　(△ 3.0)%	4,335百万円　(△48.1)%	7,197百万円　(△37.6)%
前期	90,062百万円　(12.3)%	8,350百万円　(1.5)%	11,537百万円　(15.2)%

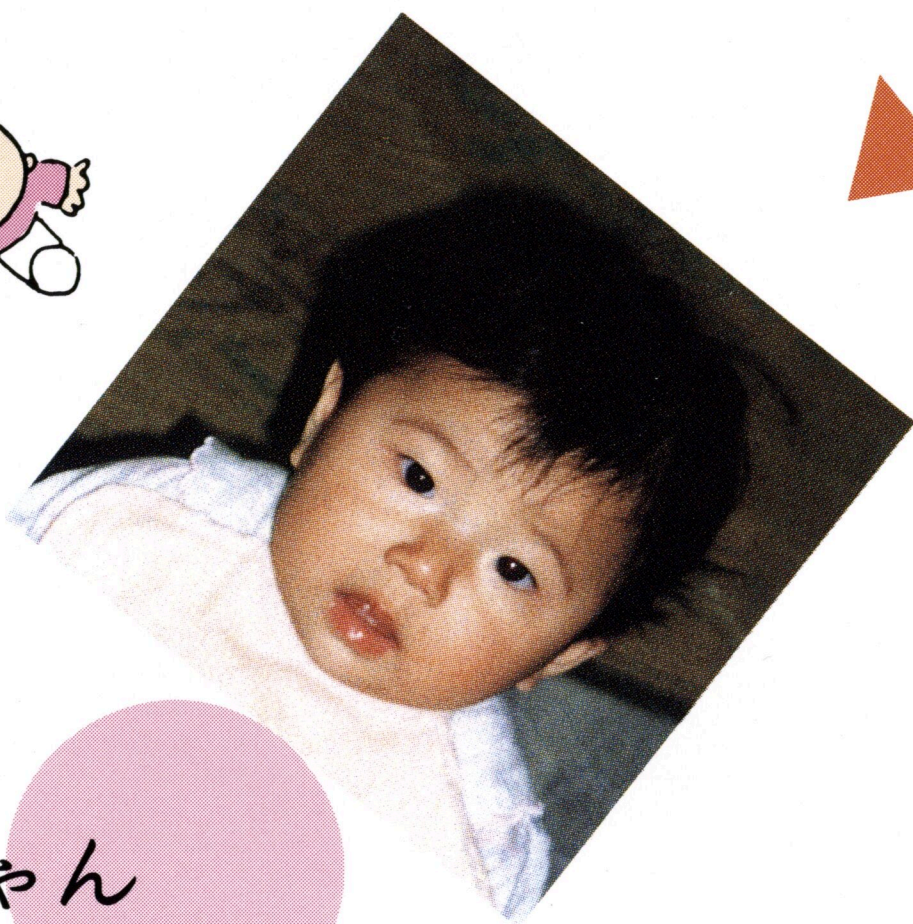
	当期利益　(対前期増減率)	1株当たり当期利益金	株主資本当期利益率	総資本経常利益率	売上高経常利益率
当期	3,076百万円　(△40.9)%	47円99銭	2.3%	3.7%	8.2%
前期	5,201百万円　(9.4)%	81円75銭	4.1%	6.7%	12.8%

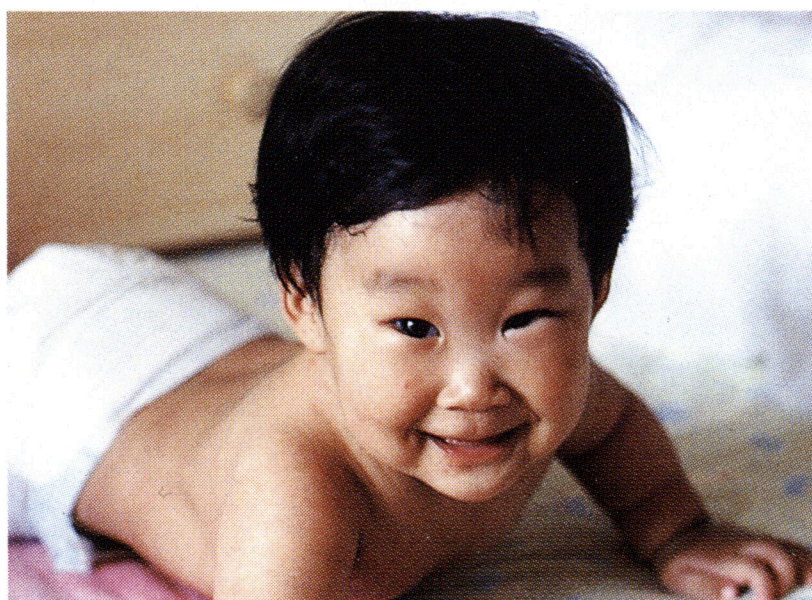
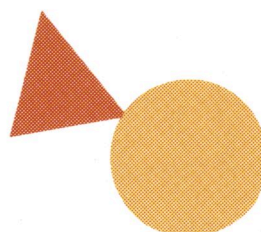
2．次期の業績予想(平成４年９月21日～平成５年９月20日)

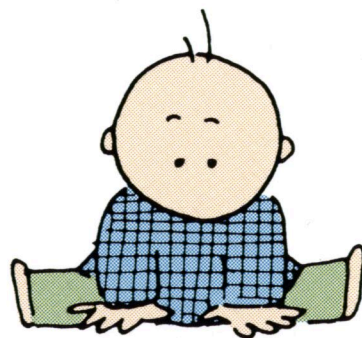
	売上高	経常利益	当期利益	1株当たり中間配当金	1株当たり年間配当金
中間期	40,000百万円	3,000百万円	1,600百万円	6円00銭	──
通期	83,000百万円	6,000百万円	3,100百万円	──	12円00銭

①名前の由来を教えて下さい。②お子さんに対しての親からのコメントを。

ＡＭ施設　埼玉営業所
玉澤　東里
1990.10.11生まれ
長男　一紘（カズヒロ）くん

①清原和博の字にする予定でしたが、字画が悪く、上の字にしました。
②始めて覚えた言葉が、おいしい。次に覚えたのが、すご〜い。子供ができず、あきらめていたので、他の子とパターンが違うようです。

ハードウェア研究開発部
岡部　照夫
1991.8.5生まれ
長女　夏帆（ナツホ）ちゃん

①生まれが夏で、夏といえば海に浮かぶ船で、船の"帆"というのと合わせ、字画も調べて選びました。
②病気しないで、元気に育ってください。

ＡＭ生産管理部
長谷川　誠司
1991.12.7生まれ
長女　由佳（ユカ）ちゃん

①かわいい名前で、呼びやすいから。
②嫁に行くな!!（パパ）。
早く孫の顔がみたい（ママ）。

ＣＳ品質管理部
高橋　忠良
1991.10.28生まれ
長女　亜祢（アヤ）ちゃん

①高橋という名前に一番あっていたから。
②かわいい子で、すくすく育ってほしい（ボーイッシュな子？）

ＡＭ施設　福岡営業所
金子　邦夫
1991.12.11生まれ
長男　凌（リョウ）くん

①カンの歌ではないのですが、どんなに困難で、くじけそうになっても凌いでいけるように、凌とつけました。
②健康で、他人に迷惑をかけることだけはしないように、育ってほしい。

ＡＭ施設　横浜営業所
木村　幸一
1992.8.10生まれ
長女　彩乃（アヤノ）ちゃん

①字画の本で候補を選び、病院でしぐさが"女っぽい"とうわさだったので、一番女性らしい名前を付けました。
②人が来ると、ニコニコしてみんなから「おとなしくていい子ネ」といわれます。外面だけでなく、内面もよくなってほしい。

ソニック・グッズ勢ぞろい！

ソニックが誕生して１年半、今やＳＥＧＡのコーポレート・キャラクターとして立派に成長しています。サンリオ、グンゼなど各社とのタイアップによりたくさんのソニックグッズが発売されています。

ステーショナリーやお弁当箱など、欲しいものがこんなにたくさん！　ソニックはゲーム以外でも活躍しています。

品名	価格	品名	価格	品名	価格	品名	価格
ハシ&スプーンセット	900円	ランチBOX	1000円	小供用Tシャツ	980円	鉛筆	60円
プラカップ	400円	ランチBOX（アルミ）	1700円	小供用トランクス	980円	メモ	200円
水筒	150円	ハシ&ケースセット	400円	パンツ（子供用のみ）	440円	シール	100円
コップ	200円	ハンカチ	200円	腕時計	500円	シャープペン	200円
箸	180円	大判クロス	350円	鉛筆削り機	2200円	ペンケース	700円
３Pコップ	150円	Tシャツ	1500円	缶ペンケース	450円	テッシュ	100円
スプーン	150円	トランクス	1300円	字消し	100円		

※すべて、税別価格です。

NEW PRODUCTS

タズマニア

12月25日発売
4,800円（税別）

「ルーニーチューン」の人気キャラクターがMDに登場／　食いしん坊で何でも食べてしまう危険なキャラクター"タズ"がMDで大暴れ。何よりもたべる事だけ考えていていつもお腹をすかしています。そんなタズが冒険をすることになりました……。アニメーションと見間違うほどの美しいグラフィックがNEWタイプアクションゲームを盛りあげます。

ミッキー&ドナルド 不思議なマジックボックス

12月18日発売
6,800円（税別）

メガドライブ ディズニーシリーズについに新作登場／　ミッキーマウスとドナルドダックが美しい画面の中をところせましと走り回るドキドキ・ワクワクの大冒険。２人で遊べばさらに楽しい夢の共演です。

X'マス・プレゼント

さあクリスマスだ！　いつも気になるあの人に、お世話になったあの人に、あなたのセンスを見せるとき。パーティーのプレゼント交換でも「ムム、できる」と思わせること受けあい。ハーモニーおすすめのプレゼントを紹介しましょう。

★Jリーグ公認　タオルマフラー

いま最も燃えてるスポーツがサッカー。来年からのJリーグ発足を先取りして、マフラー兼用のタオルだ。

ロフト／1500円

★メリーゴーラウンド・オルゴール

音を奏でながら回る木馬を見ていると、まるで遊園地に行ったよう。

ロフト／8800円

★YOKOZUNAはし置き

正式名が「ごっちゃんです」。相撲ブームのいま注目！

王様のアイデア

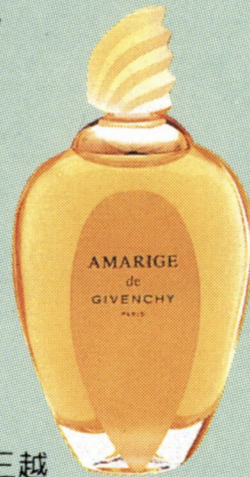
2000円

★オリエント・エクスプレスワイン・グラス

夢の特急の停車駅がデザインされたワイン・グラスで飲むワインはいつもよりおいしい？

ORIBE／2000円（2客セット）

★A MARIGE

男性→女性限定。今年流行りの香り。これをつけた娘はあなたを忘れない？

日本橋三越

GIVENCHYオードトワレ50ml／9500円より

★地球儀ライト

世界っていまどうなってるの？　地球儀が売れている。これはライトになっているすぐれもの。

ロフト／9000円

★足ゆび元気くん

足の指を広げることはツボを刺激して健康にいいとか。手軽に使える健康グッズ。

王様のアイデア／2500円

★ホームプラネタリウム

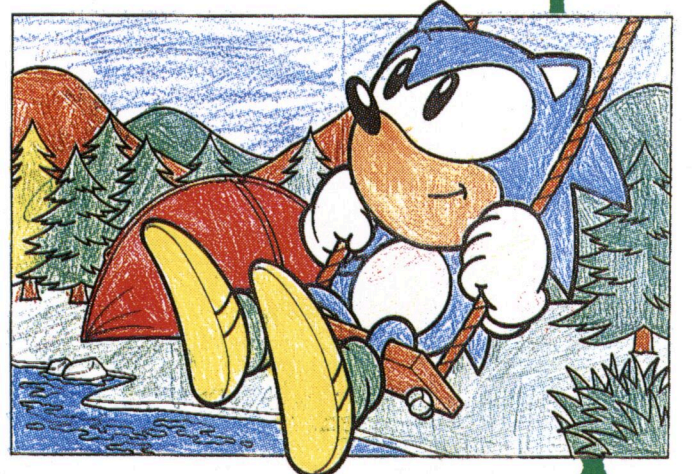
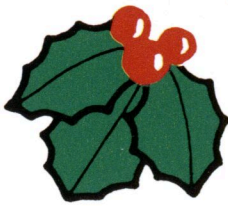
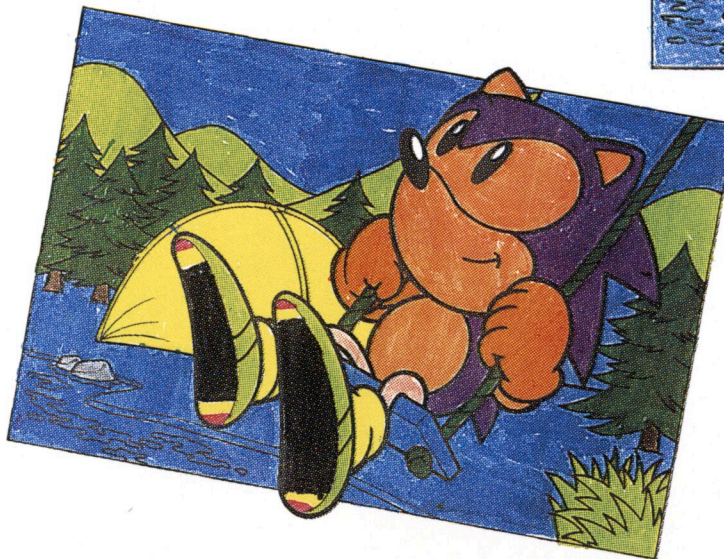
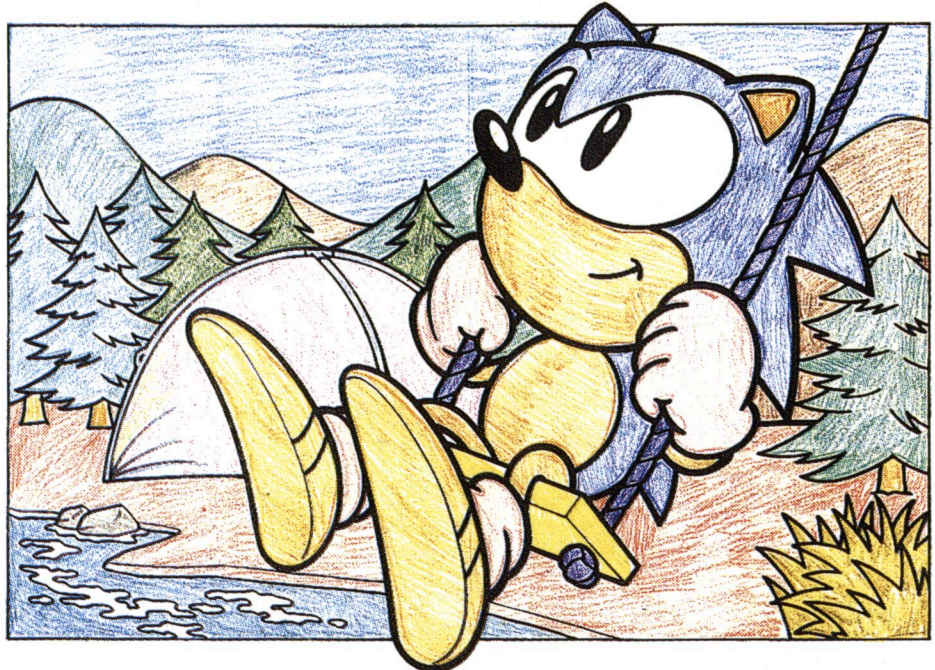
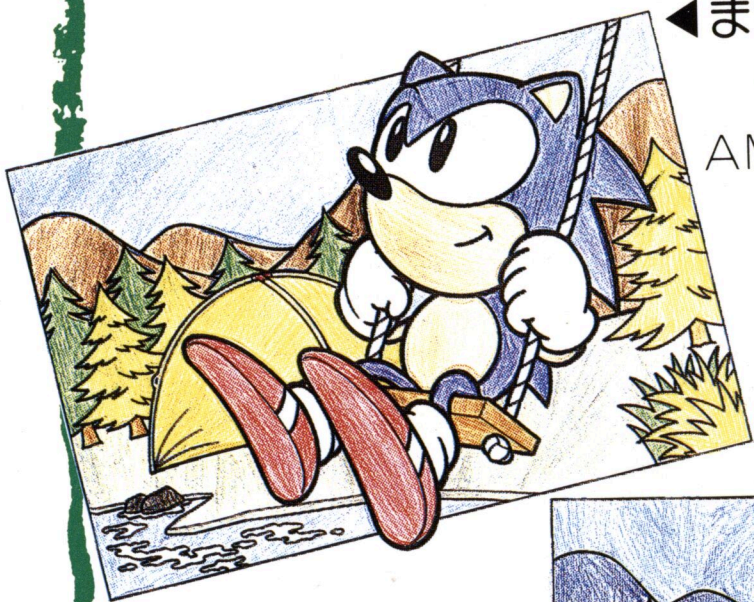
冬は星の一番美しい季節。でも外は寒ーいという人に部屋の中でも星座が見られるこのセットをどうぞ。

王様のアイデア／8800円

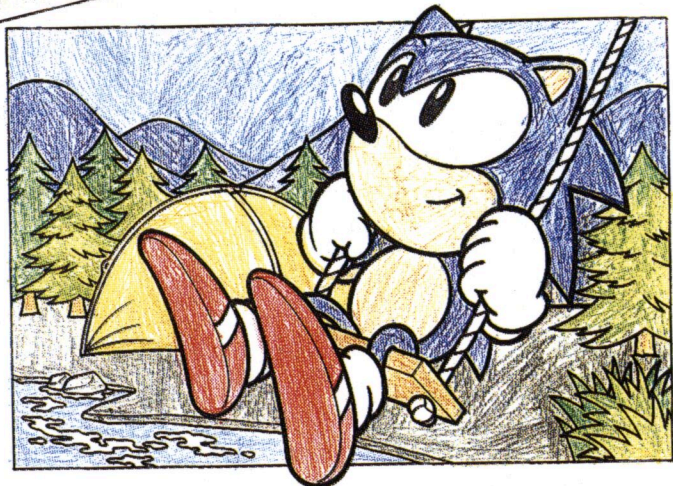
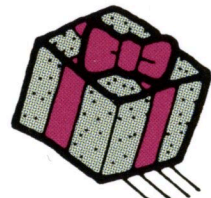
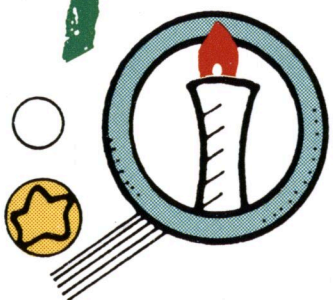
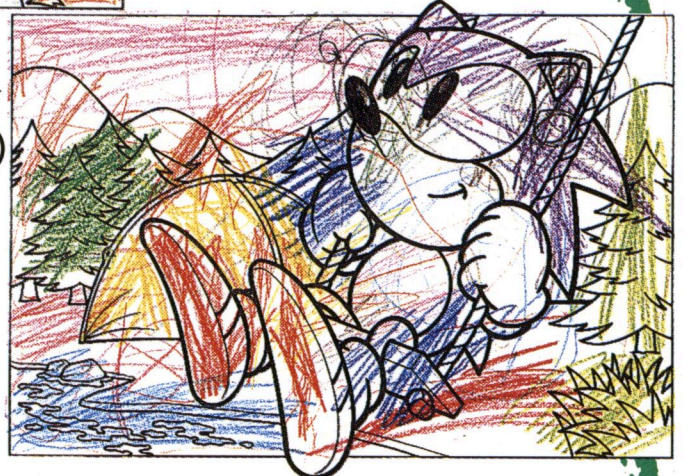
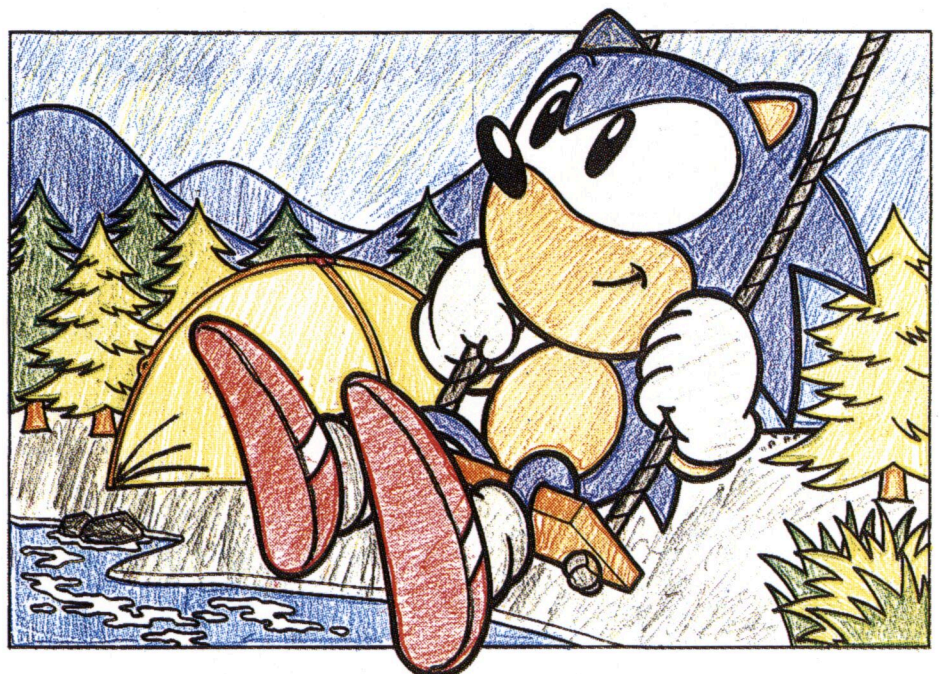
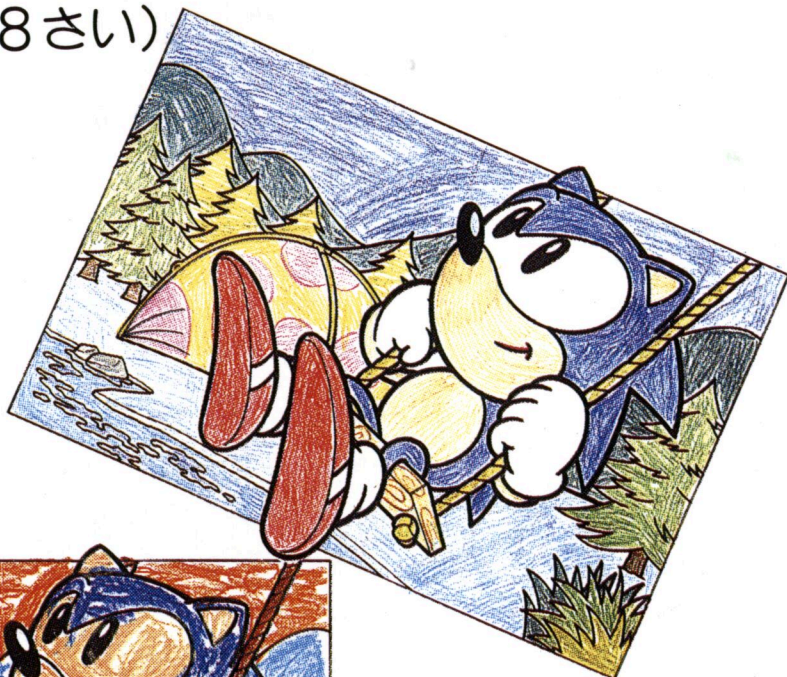
取材協力／池袋ロフト8・9・10階　王様のアイデア　ORIBE　日本橋三越

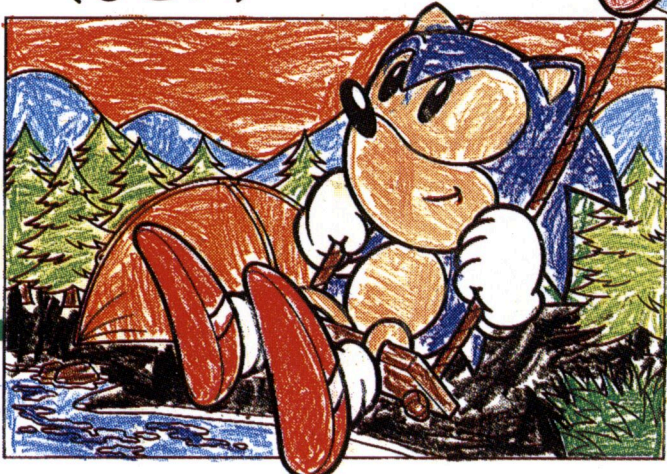
ソニック ぎゃらりぃ SONIC GALLERY

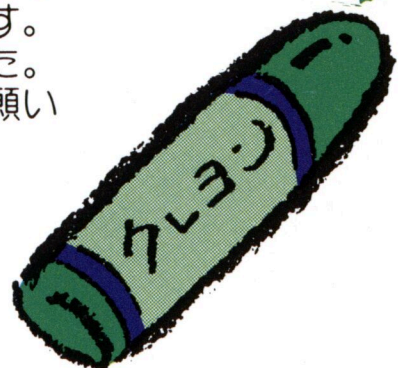
最終回だョ！

易樺（イカ）ちゃん（7さい）
セガ台湾事務所
李（リ） 國英（コクエイ）

易穎（イン）くん（6さい）

デザイン設計部　一期崎　芳
明理ちゃん（8さい）

◀まやちゃん（7さい）
AM施設事業本部
西関東地区
上條　紀男

大（だい）くん（4さい）
AM4研
田中　成英

晃（こう）くん▶（2さい）

けいごくん▶（6さい）

祐里子ちゃん（8さい）
人事部
川嶌　鋼一

経理本部　宇田川　政幸
龍くん（11さい）

仁くん（5さい）

半年間ご好評いただきました「ソニックぎゃらりぃ」は今回をもちまして終了させていただきます。たくさんの方々のご協力ありがとうございました。今後もいままでと同様、ソニックをよろしくお願いします。

浜ちゃんの

JEF UNITED

レポート！

JR EAST FURUKAWA FOOTBALL CLUB

いよいよ天皇杯!!

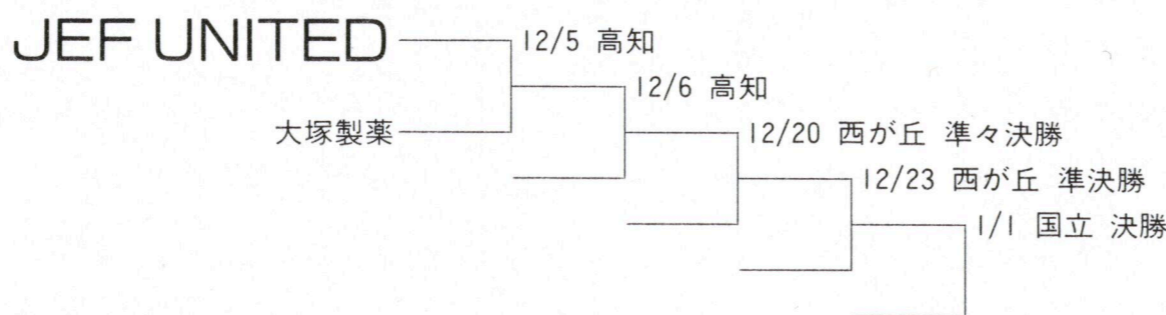
Fight for Win!! JEF UNITED

アジアカップでの日本初優勝で、空前の盛り上りを見せるサッカーですが、いよいよ今シーズン最終戦となる第72回天皇杯全日本サッカー選手権がスタートします。Ｊリーグ各チームは、決勝トーナメントから参加。わがジェフユナイテッドも、12月5日の対大塚製薬(四国)戦を皮切りに、プロアマ日本一を目指して闘ってまいります。

ナビスコカップ後に行われた、読売ヴェルディ、名古屋グランパスエイト両チームとのオープン戦でも快勝し、準備万端のジェフユナイテッド。ぜひ、会場に足を運んで、応援してください。

第72回　天皇杯全日本サッカー選手権大会 決勝トーナメント

JEF UNITED ― 大塚製薬

12/5 高知
12/6 高知
12/20 西が丘 準々決勝
12/23 西が丘 準決勝
1/1 国立 決勝

高　知：県立春野運動公園陸上競技場
西が丘：東京　国立西が丘サッカー場
神　戸：神戸ユニバ記念競技場
国　立：東京　国立競技場

ファンクラブ会員募集！

会員特典	一般会員A (チケットコース)	一般会員B (グッズコース)	家族会員 (4名有効)	子供会員 (小中生)
年会費(92・93年度分)	3,000円	3,000円	5,000円	2,000円
イヤーブック(93年版)	1部	1部	1部	1部
会報(年)	2回	2回	2回	2回
入会記念グッズ	――	1個	1個	1個
会員証	1枚	1枚	1枚	1枚
入場引換券(93Jリーグ) ※ホームゲームのみ有効	6枚	1枚	12枚	6枚
ショップ割引(25%OFF)	有り	有り	有り	有り
ファンクラブサービス対象人員	1名	1名	4名	1名

※会員有効期間　94年3月31日

申込用紙のご請求、問い合せは、ＪＥＦサポート事務局(ソフト企画部内)浜田、平野まで。

HERO ON THE FIELD・2

阪倉　裕二

さかくら　ゆうじ

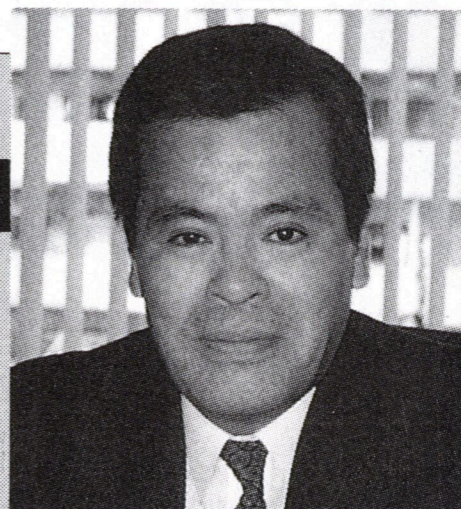
日本代表。DFとして、鉄壁のジェフの守備の要(かなめ)として活躍しています。ナビスコカップの激しい闘いの中、全試合出場し、ファイトあふれるプレーを見せました。

①1967年6月7日B型②三重県③四日市中央工高―順天堂大④178㎝⑤68㎏⑥6.3秒⑦一生懸命やる。⑧ケガに気をつけて、いつでも100%の力が出せるようにする。

①生年月日・血液型②出身地③出身校・前登録チーム④身長⑤50m走タイム⑦自分のセールスポイント⑧Jリーグに向けての抱負

AM施設事業本部

INTERVIEW

常務取締役本部長
永井　明

――'92年上期は、六本木GIGO・上野パセラなどエポック・メイキングな店舗を開設しましたが、上期成績を踏まえて、下期の抱負をお聞かせください。
永井常務　AM施設（事）の上期は、売上BP291億円に対して294億円、利益BP54億円に対して58億円と8月までは順調に推移してきている。店舗数も上期75店舗を新設して達成率は85％にとどまったが、オープンした店舗が好調であったため、前述した好成績をあげることができた。

AM業界も全体的にマーケットが拡大し、'92年度は5,500億円と言われているが、業界対前年比20％増に対し、当社は過去3年間50％増を継続しており、下期で売上においてもトップになれるであろう。その理由として、従来のマシンに頼った店舗からヒト・モノ・カネが三位一体となった運営に完全に移行し、これまで言われてきたこの業界の3K（汚い・恐い・暗い）から脱皮し、女性層を中心とした新しい顧客の獲得に成功したからである。来場者も、業界全体で'91年は前年300万人増の1,700万人であったが、'92年には推定であるが2,000万人を突破するのではないかと考えられる。

また、異業種からの新規参入も見られ市場としては過剰気味の部分もあるが、当社はスクラップ&ビルドも含め、地域一番店を目指した新しい店作りを行ったことが好成績の理由としてあげられる。また、店舗で働く店長をはじめとした年60回以上もの社員教育による社員・スタッフの意識の高揚に依るところが大きい。

下期については、8月まで好調に推移をしてきた売上30％を占めるプライズ・ゲームが、一部地域で9月・10月と若干のパワーダウンをしてきている。現在分析中ではあるが、ひとつには相当数のマシンが出回ったことによる過当競争の激化と、プライズ・ゲームに対するお客様の飽きが出てきたのではないかと考えられる。これにより集客も落ちてきている。これは一つの店の問題ではない。マーケット全体のπ（パイ）が落ちたとは思えないが、お客様の動向・商品内容の充実・他機種への依存を高める・販促の強化などを充分現場と詰めながら、既存店の強化を12月に向かって行っていきたい。また、既存店舗の人材の教育の充実、本部を含めた無駄な経費の排除等を課題として利益重視体制にもっていきたい。

――10月14日にマスコミ発表を行ったアミューズメント・テーマパーク構想についてお聞かせください。
永井常務　セガがリーダーシップをとって、これまでこの業界を3,000億から5,000億円市場へと成長させてきた。AM市場は実需ではなく、マーケットを創造してきたと言える。しかし、このままではやがて飽和状態を迎えるのは必至で、新しいマーケットを創造することが必要であり、AMテーマパークにより市場は1兆円になることも可能であろう。セガは、R&Dと施設が一体なのが強味であり、セガしかできないハイテクを使った参加型の機種をメインとした2000～3000坪、年商30～50億円程の施設を'94年大阪ATCをスタートとして地元密着型で各都道府県に一拠点を目指して全国展開をしていきたい。それが新しいマーケット創造へつながるものであり、「安・近・楽」のレジャー志向にもそった機動性のある、そしてリピーターにも充分に対応できる施設作りであろう。

――'93年の目標をお聞かせください。
永井常務　'94年のAMテーマパークへ向けて、店舗開発もスクラップ&ビルドをしながら既存店を維持し、前年比30％UPを目標としていきたい。

ON THE LOOK OUT

事業部だより

全国各地に展開するAM施設の本部は、京浜急行新馬場駅から歩いて六分の東品川事業所4Fにあります。

当事業本部は、店舗数1300、(内人員派遣店舗350)で、51営業所、5出張所を統括しています。

社員数は全社員の43%にあたる1250名、アルバイトスタッフに至っては4150名というマンモス事業部に成長してきました。これを取りまとめているのが永井常務です。

常務曰く、近年のAM施設業界の発展は、新風営法の施行を境に業界が健全化し、それが社会的にも認知されてきたことが基礎になっているとのことです。

最近は、パセラ、GIGOといった大型ビル一棟型の店舗や開設準備に着手しているアミューズメントテーマパークが一般のマスコミに取り上げられることも多く、イメージが大きく変わってきていることはご承知のことと思います。

立地、商品、運営、管理と店舗を構成する要素はたくさんありますが、当事業部の業態はサービス業のため店舗を訪れるお客さまにいかに満足していただくか、また、その結果としてリピーターになっていただくかが大きなポイントであり、最も留意しているところです。

特にこれから年末、年始にかけては一年で最も忙しく、また慌ただしい時期となりますが、このポイントを押さえ計画を達成すべく準備を進めています。

AM施設事業本部は以前からお酒の好きな人が多く、給料日にまっすぐ家路に着く人はあまり見かけません。

また、最近東品川事業所の本部ではおめでたい話が多く、ハーモニーの「ウエディング」のページを飾る人が後を断ちません(オーバー？)。最近掲載された職場結婚の一人によると、当期のAM施設事業本部のスローガン『人こそすべて！』夢ある職場で国内制覇』の夢ある職場を実現できたとのことです。

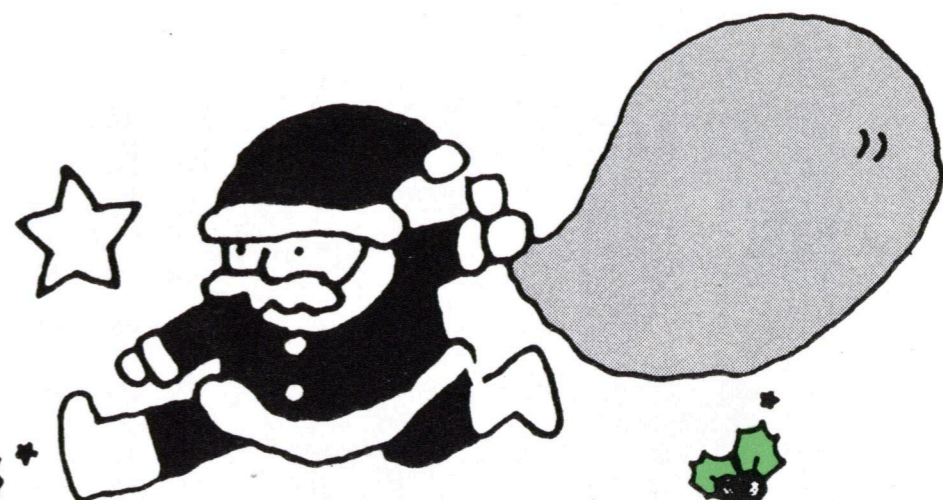
これからは本当の意味、もっと広い意味での夢ある職場を実現するとともに、新鮮で楽しく、想い出づくりができるアミューズメントセンターを確立し、国内制覇を完全なものとすべく全員で努力を続けていきます。

店舗や営業所、事業所のお近くにおこしの際はぜひお立ち寄り下さい。

(サービス品質保証部　森田　晋矢)

KNOWLEDGE

ースのひみつ

「(彼女の瞳をみつめながら) サンタのソリをひいているトナカイの名前知ってる？」
「(子供とお風呂で) どうしてサンタさんって煙突から入るんだろうね？」
なーんて会話がこの冬流行る！　いま決めたっ！（ホントにそうかっ？）いずれにしても、知りそうで知らないクリスマスの話題をお届けしましょう。

サンタって実在の人？

まずは一般常識から。サンタクロースは、4世紀ごろに小アジアのミュラというところの司教をつとめていたニコラウスがモデルになっているというのがよく知られています。

ニコラウスは子供好きで慈悲深く、12月になると、下僕にプレゼントやお金を配らせたということですから、これがおおもとになったようですね。

やがて、この話がオランダ、アメリカに伝わり、さまざまな風習と結びついて、現在のクリスマス、サンタクロースのスタイルになりました。

うーん、史実ってひもとくとあまりロマンチックじゃない。そこで、現在みんながサンタクロースとして抱くイメージのもととなった「サンタクロースの生涯とその冒険」の中で語られてきたその姿を紹介しましょう。

サンタの赤ん坊の頃の話

「サンタクロースの生涯とその冒険」は「オズの魔法使い」で有名なライマン・フランク・ボームの作品で、さまざまな民話・伝承が見事に融合して、夢あるサンタがいきいきと描かれています。

物語は、バージーという大きな森から始まります。バージーは、人間社会にほど近いところにありながら、その森の深さのため、誰一人近づくものはありません。だから、森の精や獣たちの楽園でした。

そんなある日、森の精・ニシルが見つけたのは、森のはずれで泣いている丸裸の赤ん坊。このままでは赤ん坊が死んでしまうと考えたニシルは、雌ライオンの乳を与えるとともに、自分の子供として育てることにしました。

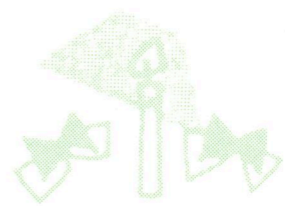
赤ん坊は、〝ニシルの小さな子〟という意味で、ニクラウスと名づけられ、（ほら、伝説と重なるでしょ？）またやはり小さい子という意味のクロースとも呼ばれました。

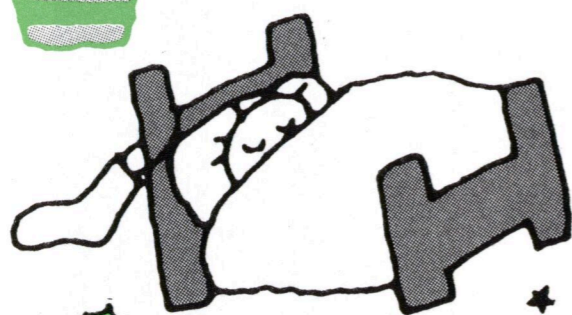
ニシルは、森の隅々から一番柔らかなコケでベッドを作り、仲間の妖精たちはミルクを集めてきました。クロースは、人間こそ一人もいませんが、妖精たちや森の動物たちを友だちにすくすくと育ちます。素直で優しい心をもったクロースは、森の住人すべての人気者でした。

サンタクロースと言うと、おじいさんをすぐ思い浮かべますが、赤ん坊の頃もあったのですね。

サンタの家は「笑いの谷」に

やがて青年となったクロースは、アークと呼ばれる神様に、空から人間界を見せられます。楽しい顔もありますが、悲しい顔、怒った顔もたくさんあります。そんな顔を見ると、優しい世界で育ったクロースの心が痛みます。そして決意するのです。「妖精たちのくれた優しさを今度はぼくが人間たちに分ける番だ」と。

そしてクロースは、妖精たちのもとを離れ、バー

サンタクロ

クリスマスの主役は、言わずと知れたサンタクロースだ。ベイ・エリアのホテルやオープンハートのペンダント、ましてや彼女と行くスキーではナイ。近頃のわが国ではどうもサッカクされているようだ。
それもいい。誰もがお祭り騒ぎは好きだもの。
だけど……。
騒ぐのならその祭の本質を知っておくのが通ってもの。

ジーの森のはずれにある笑いの谷ハホに家を建てたのです。
人間界を見下ろしたとき、クロースが一番魅かれたのが子供たちでした。何か子供たちを喜ばすことができないだろうかと考えた結果、彼は手先の器用さを活かして、木で動物のおもちゃを作ることを思いつきました。笑いの谷のそばにある村でそのおもちゃをあげると、子供たちは大喜びでした。そのおもちゃはやがて評判になり、周りの町の子供たちまで、クロースのおもちゃを欲しがるようになりました。それを喜んだクロースは、できるだけたくさんのおもちゃを運ぼうと大きな袋をかつぎ、いろいろな村や町を回るようになったのです。子供たちがクロースを見分けやすいように、赤い服を着て。

トナカイの友だち

ところが、大きな袋をかついでの旅もあまりに遠くになると、クロースの足では難しくなってきました。まだおもちゃを届けてない子供たちはたくさんいるのに。
そんな時通りかかったのが、二匹のトナカイでした(出来過ぎ)。二匹は、フロッシーとグロッシーといいました。
「ぼくたちなら一日でたくさんの距離を走れるよ」
そう言って、二匹はソリをつけ、クロースを乗せることを申し出てくれました。
訪れるところで歓迎される一人と二匹。ところが到着が夜になった家は扉を閉ざしてしまいます。ふと見ると、どの家にも屋根には煙突が。クロースは夜にはそこから入り、子供たちのベッドにそっとおもちゃを置いて来るようにしました。
夜のうちにおもちゃをもらった子供たちは思います。「誰がくれたんだろう? きっと、すばらしい人(聖人=セイント)に違いない」こうして、クロースはいつしかサンタクロースと呼ばれるようになったのです。

サンタクロースはみんなの心に

トナカイが森の神様に12月に一度しかお休みをもらえなくなってしまったこと、人々がクロースの家に入る手間を省くため、煙突に使い古した靴下を吊るすようになったこと、クロースを歓迎するためツリーを飾ったこと……クロースと子供たちの約束事が決まってきました。
12月になると、子供たちはクロースのおもちゃを手にして、いつも笑顔をたたえています。そんなクロースの優しい行いがやがて人々の間にも広がっていきます。こうしてクリスマスはクロースの心を受け継いで、今のようになってきたということです。
ダイジェストですが、史実とは違って夢にあふれているでしょ? 今年の聖夜はこんな話をしてみません?

SEGA WORLD UP-LINK

SOAと私

セガ　オブ　アメリカ
経理財務担当

副社長　宇都宮　隆治

私が家族と共にSOAへ赴任しましたのは、マスターシステムの販売権をトンカへ1987年7月に委譲し、修理等のサポート会社となった後の1988年2月で、それから早や5年もが経過しました。家族帯同としては、セガ駐在員第1号でした。

当時SOAは、メインビジネスそして先だつ物もなく、赴任時には過去6カ月間の月次決算がなされていない状況で、残業・休日出勤を重ね、その年の3月年次決算を終えたことが昨日のことのように思い出されます。

タイプではなく、走り手書きで、過去一年間処理されていなかったSOJへの請求書を夜中に一人で書いたことも、なかなか経験できないことです。同状況下、十分な部下を持

つだけの余裕がなく、翌年の決算はほとんどの経理伝票を自分で発行し、米国人部下と二人だけで終えました。
　当時、長銀より出向の中嶋氏をトップとして、退職したR&D担当花輪氏、私と、3名もの日本人が小さな組織をマネージするという、その後のSOAにあり得ない日本的・家族的SOAは、私が待ちに待ったビジネス、ジェネシスのSOAによる販売決定まで続きました。
　89年初旬オフィスワーカー25名を、ジェネシス発売の同年8月までに70名に増員し、同年末には90名超となりました。
　マーケティング・営業を始めとして、業界を中心に他社から一気に新人を集め、新規事業を行おうと言うのですから、それはSOAのあちこちで起きた怒鳴りあい、ぶつかりあいの摩擦も当然であり、日本人には比較的少ない自己主張の張り合いの目立つ活気ある中、ジェネシスは発売されたのです。
　売上を当期と比較しますと、当時は6から7分の1と、任天堂が市場を牛耳る中、ソニック発売の昨年7月頃まで、苦戦を強いられながらも、SOAは成長していったのです。
　当時、ジェネシス発売前後入社幹部の中には、急成長のSOAを去って行く人もありました。
　その理由の大きなものに、「会社の成長と共に自分が成長できなかった」と言うことがあると思います。
　ソニック発売を契機に、SOAはそのマネジメント力の向上と共に、米国で、任天堂に十分対抗できる会社へ変貌していったのです。
　一方私はその間、米国での経理部門において、ジェネシス発売後、SOAのコンシューマ部門を除いた部分の経理、及び財務を担当しました。つまり、これには米国セガグループの90%を占める、SOAコンシューマ部門が含まれていなかったのです。

　昨年12月よりコンシューマ部門を含め、全米国セガ経理・財務担当となるまでの間、間・・・接的に、米国人が組織を作るのを見て、米国での組織、慣習、システム、また米国人ビジネスマン等を勉強させていただきました。
　そして今、私は昨年12月より新経理組織を作り始め、ビジネス及び個人的に友人であり、また、85年米国セガ子会社設立以来、会計事務所セガ監査担当者だった、優秀なアンドレ・オバーホルザーを、コントローラーとして部下に雇い、信頼できないのではと過去思った米国人集団で、過去私が日本で作った組織よりも、すばらしい組織を作る事ができました。
　そのひとつとして、本社の内藤専務が、現SOA経理を高く評価されているところの、実働三日の月次決算終了という事実に表われていると思います。
　自分自身で雇ったキーとなる4名の部下を含め、合計22名の部下と共に、忙しい中充実した毎日を、妻、9歳と7歳の息子と共に、ここ米国で暮らしております。
　SOAは現在従業員300名となり、SOJの分身のごとく、（分身ですが）成長しており、究極的に力を発揮できると共に、自分を成長させられる会社なのです。
　最後に、SOAのためにご尽力いただいていますSOJの皆様に、深謝致します。

ゲーム機用CD ROM駆動装置
欧州に来年3月投入
セガ 任天堂との差拡大へ

ゲーム機用CD-ROM駆動装置
欧州に来年3月投入 セガ 任天堂との差拡大へ

日刊工業 11月2日

セガ・エンタープライゼス（社長中山隼雄氏）は、欧州市場に16ビット家庭用テレビゲーム機用のＣＤ－ＲＯＭ駆動装置「メガＣＤ」（米国名セガＣＤ）を93年３月をメドに投入する。価格は未定だが、発売後約１ヵ月間で10万台の販売を目指す。さらに本社、米国子会社内にＣＤ－ＲＯＭなどマルチメディアソフトの開発支援組織を新設し、ＣＤ－ＲＯＭソフトを本格販売することで、ハードの拡販を図る。同分野に関してはライバルの任天堂に先行している同社だが、今回の本格展開を機に一気に水をあける方針だ。

日米にソフト開発拠点も

メガＣＤは16ビット家庭用テレビゲーム機「メガドライブ」（米国名ジェネシス）に接続するＣＤ－ＲＯＭ駆動装置。市場に対応したソフトを開発するため、メガＣＤ発売後半年の間に、欧州にも米国同様の開発支援組織の新設も予定している。

ＣＤ－ＲＯＭは従来のカートリッジ式ソフトに比べ約1000倍の記憶容量があるため、グラフィックや文字が大量に入り、高品位な音声も再生できる。映画的手法の導入など開発過程がカートリッジ式ソフトの場合とは大幅に異なるため、支援組織として、研究開発本部内に「マルチメディア推進室」、米国子会社セガ・オブ・アメリカ（カリフォルニア州）内に「マルチメディアスタジオ」を新設した。

マルチメディア推進室は主にＣＤ－ＲＯＭに関する大手家電・コンピューターメーカーとの提携などマルチメディア関連の新規プロジェクトの企画を担当するが、必要に応じてハード、ソフトの開発も行う。

マルチメディアスタジオは映画やテレビなどで映像・音声効果などに携わってきたスタッフの専門家集団で、ソフト開発や独立系ソフトハウスへの技術的援助などを行う。施設として録音、映像撮影スタジオなどを備えている。これまでも現地開発を行ってきたが、ＣＤ－ＲＯＭという新分野においても米国の最新技術を吸収したうえで、現地に密着したソフトの開発が狙い。

マルチメディアスタジオでは米国市場に１日に投入したセガＣＤ用ソフトを独立系ソフトハウスと共同開発し、クリスマス商戦までに14種類発売する。年末年始商戦でセガＣＤの22万台の販売を目指す。93年12月までにはオリジナルソフトも数種類発売する。欧州のソフト開発体制が整うまでは米国市場の動向を見ながら、マルチメディアスタジオで開発されたソフトを欧州市場に投入する予定。

中国ゲーム市場
本格的に開拓

中国ゲーム市場本格的に開拓 上海に機器納入 技術・運営面でも支援

日経産業 10月7日

セガ・エンタープライゼスは業務用ゲーム機やアミューズメント施設（ゲームセンター）分野で中国市場開拓を本格的に進める。上海市内に開設したゲーム施設向けなどに納入済みの機器を含め、初年度の93年３月期に約２億円の機器販売を目指す。技術面、運営面の指導を通じた支援体制も強化し始めた。経済開放が進むにつれ中国を訪れる観光客が増加していることから、観光客を対象としたゲーム施設の需要を探りながらゲームの定着を狙う。

上海市内のホテル、新錦江大酒店に開店した施設は約100平方㍍の規模で、スロットマシン35台、ポーカーゲーム５台など42台のセガのゲーム機だけを設置している。カジノ風の施設でゲームをメダルで楽しんだ後、ホテル内で有効の商品券とメダルを交換できる。

ホテルが施設を経営し、セガは機器を納入するほか技術、運営・管理指導をする。セガは施設の開店に先立ち、中国側から経営、技術の研修生を受け入れそれぞれ指導してきた。

新錦江大酒店は系列関係にあるホテルが上海市内だけで９軒、中国全体で13軒ある。新錦江の施設収入が十分に確保され市場性が確認できれば系列ホテルにもゲーム施設開設の動きが波及し、一挙に輸出が増える可能性が大きいという。

セガの対中国事業は４月に大連で開業した施設にゲーム機を納入したのが初めて。これまでに中国国内からセガへの出店要請が20件以上寄せられている。しかし中国のカントリーリスクやゲーム機市場が不透明ということもあり、セガは当面ゲーム機の輸出販売と、機器の保守・管理を含む技術指導や施設運営指導などによる側面支援にとどめる。市場拡大の手ごたえが出てくれば、中国側との合弁などによって、セガ自ら出店に乗り出すことも検討する。

ハイテク技術で宇宙飛行体験
50ヵ所にテーマパーク ゲーム機のセガが計画

朝日朝刊 10月15日

ゲーム機器メーカーのセガ・エンタープライゼスは14日、最新のハイテクを駆使した娯楽施設（テーマパーク）を今後5年間で全国に50ヵ所開設していく方針を発表した。同社は最近、米大手電機メーカーのゼネラル・エレクトリック（GE）と提携し、バーチャル・リアリティー（仮想現実感）技術の開発を進めており、こうした新技術を導入したゲーム機器を目玉に客を集め、施設の売上高と機器販売の相乗効果をあげていく考えだ。

10月から「アミューズメント（娯楽）テーマパーク事業部」を新設し、事業展開に着手した。現在20ヵ所の候補地をあげて調査を始めており、それぞれ、7000～1万平方㍍の面積に数10億円かけ、飲食店なども備えた施設を開設し、年商各30億～50億円稼ぐ考え。1994年に大阪南港に建設されるアジア・トレーディング・センター内に、投資額25億円で設ける施設が先駆けになるという。

これらの施設は、単なるゲームセンターでなく、宇宙や海洋をイメージした映像を室内の大画面に映し出し、乗り物の操縦や戦闘ゲームなどができる「参加型」の娯楽施設とする。同社は今年6月、航空機の模擬操縦（シミュレーション）装置を作っているGEの軍需産業部門と提携し、バーチャル・リアリティーの技術開発を始めており、これを応用したドライブや宇宙飛行のゲームなども導入する。

テーマパーク事業は最近、景気の悪化により、東京ディズニーランドなど大型の施設で入場者が減るなど必ずしも順調とは言えない。しかし、繁華街のゲームセンターは年率2割前後の増収を維持。業務用ゲーム機器メーカーのナムコが今年2月、東京・二子玉川に約9000平方㍍のテーマパーク「ワンダーエッグ」を開き、セガも9月に東京・六本木に約2500平方㍍のゲームセンターを開いている。セガの小形武徳専務は「現在約7000億円のゲーム市場は今後数年で倍増するだろう」と、積極的な事業展開の背景を語った。

セガ ライト印刷と提携 株式25％取得 外注費を削減

日経朝刊 10月22日

セガ・エンタープライゼスは中堅印刷会社のライト印刷（本社東京、社長間宮清氏、資本金1億2000万円）と資本・業務提携した。ゲームソフトの説明書やカタログなど急増しているセガの印刷業務の一部をライト印刷に委託するほか、セガがライト印刷の発行済み株式の25％を取得して筆頭株主になった。セガは業容の急拡大に伴い、印刷関連コストが急増しているため、グループに印刷会社を持つことでコスト削減につなげる。

セガはライト印刷の柿本清会長から同氏の保有する株式のうち60万株を約12億円（推定）で買い受けた。経営は引き続き柿本会長をはじめとする現在の経営陣が担当する。セガ側からは今月中に入選を済ませ、3人を非常勤の顧問として派遣する。3月に開くライト印刷の株主総会後、2人が取締役、1人が監査役にそれぞれ非常勤で就任する予定。

セガがライト印刷に委託する印刷業務は、印刷関連支出で今後増加が見込まれる分や緊急の印刷物などが中心になる。また資本参加したことで、セガは自社の印刷物向けにライト印刷の設備を増強することも可能になるという。

セガの印刷関連支出は92年3月期で約40億円。今年度はゲームソフトの取扱説明書、カタログなどの印刷が急増して約60億円に達する見通し。ライト印刷は1949年の設立で、ポスターやカレンダー、カタログなどの商業印刷や、出版印刷物の製版、印刷、加工、納品などを一貫して手掛けてきた。91年12月期の売り上げは約58億円で、経常利益は約2億8700万円。今年2月には埼玉県大利根町に建設していた大利根工場を完成させ、生産力増強を図っている。

「ソニック2」世界発売 クリスマス・年始に照準

日経産業 11月6日

セガ・エンタープライゼスは21日、270万本以上を全世界で販売した大ヒット家庭用ビデオゲームソフト「ソニック・ザ・ヘッジホッグ」の第二弾を全世界で同時発売する。有望ソフトをがん具・ゲームなどの需要が集中するクリスマス商戦、年末年始商戦に合わせて売り出し、ハード（機器）の拡販につなげる。新発売のソフトに登場する新キャラクターを使ったライセンス事業も進める。

発売する商品の名称は「ソニック・ザ・ヘッジホッグ2」で、セガの家庭用16ビットビデオゲーム機「メガドライブ」に対応する。携帯用ビデオゲーム機「ゲームギア」用も同時に売り出す。ハリネズミの人気キャラクター「ソニック」を操作し、画面に現れる敵を倒して次の場面に進んでいくゲームだ。価格は6800円（消費税別）で、全世界で初年度に500万本の販売を目指す。

ソニック2は前作に比べソフトの記憶容量を倍増し、場面の数をこれまでの6段階から10段階に増やした。また2つのしっぽを持つキツネの新キャラクター「テイルス」を、ソニックの弟分として登場させる。セガは食品や衣料、文具など様々な分野の企業にキャラクターのライセンスを供与する事業を進める。

前作のソニック・ザ・ヘッジホッグは91年5月に米国を皮切りに発売し、92年3月期までに国内で40万本、海外では230万本を販売した。スピード感のある動きとキャラクターの表情が人気を呼び、米国では16ビットゲーム機の普及に大きく貢献した。

情報&読書投稿ページ

VOICE OF HARMONY

RELAY COLUMN

「ドラマ・ドラマ」

ソフト生産部　八木橋　太

ライトアップされた東京タワーを横目にグラスを傾けていると、甘い香水の匂に振り向いた。

「来ちゃった」

彼女は笑みをいっぱいに浮かべて近づき、僕の名前をその可愛いい声で呼んでいる。

「やぎはしくん♡やぎ……ハシ、ヤギハシ入るゾ！」

目の前が一瞬光り、その光が収まってくるにつれて次の現実が見えて来た。

（そう、ここから東京タワーが見える訳がない）プロ野球ニュースを見ながら缶ビールを飲んでいる所に、ヤニ臭い隣の部屋の男が両手にビールとつまみを持って入って来たのだ。

「いっしょに飲もうぜ」

馬鹿ヤロー、お前となんか飲みたかないんだよ。口には出さないが心の底からそう思いながら、ドラマのような夢とのギャップに力を落とした。

ドラマは面白い。あの現実離れした設定、シナリオ、キャスティングにつけて、バックに流れる音楽で完璧な演出をしてくれる。最近では現実とさほど違わない設定等で、親近感を与えるドラマが増えてきているが、やはりドラマはスマートであり、格好良くあって欲しい。

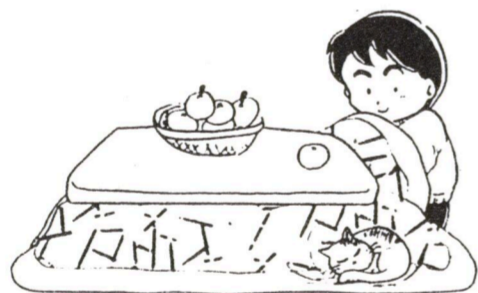
いつの日か、ドラマのような夢を現実に……。

（次回は、海外渉外部・鈴木俊子さん）

「冬」

AM施設東京中央　高橋　哲也

スキーもクリスマスもユーミンもいりません。冬、といえば鍋に決まっています。鍋なんて食べなくっても他に美味いものたくさんあるし、なんて言う奴はちょっと前に出ろ！とつい声を荒げ、やおら拳を振り上げてしまうほど私は鍋を愛しています。

例えば仕事に追われ身も心もくたくたな時、レストランでお食事会なんてものに誘われてしまったら「お気持ちは嬉しいのですが……」と、毛ほども嬉しくなさそうな顔でお断わりするでしょう。ところが「どう、この後鍋でもつつきながら一杯……」とおちょこでクイッと酒を飲み干す仕種をされようものなら「いやいや、困りましたねえ」等とちっとも困っていない顔でウンウンとうなづきながら、羽が生えたように軽やかについて行きます。鍋をつつくという喜びの前には疲れなんぞ跡形もなくふっ飛んでしまう、鍋は冷えた体だけでなく、心まで暖かくしてくれちゃうのです。

気の合う二人で差しつ差されつ酒を呑み呑み食べるもよし。大人数で肉の取り合い野菜の譲り合い、大笑いしながら食べるもよし。気取った作法や重苦しい雰囲気とは一切無縁。鍋の信条は人、場所を選ばない気楽さではないでしょうか。

最後はご飯を入れて、とき卵をちゃちゃっと流しこんで待つこと数分。胸弾むドキドキの思いで蓋を開けるとふわんと湯気が踊り出てくる……あっそうそう、鍋を食った後におじやを作くんないなんて奴はちょっと前に出ろ！

一人一人が理解を深め、ともに生きる社会

障害者年の
シンボルマーク

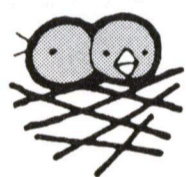
12月9日は
「障害者の日」

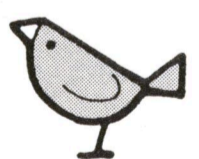
　例えば、車いすの人が駅の階段を上ることができず、困っているとします。このようなときあなたならどうしますか。「手を貸してあげたいけれど、どうしていいか分からない」という人もおられるのではないでしょうか。
　ここでは、お互いの交流を図るために、障害をもつ人に対する接し方を紹介します。

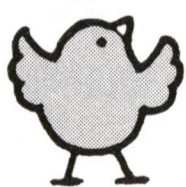
VOICE OF HARMONY

まちで困っている人を見かけたときは『手伝いましょうか』の一言から

　わたしたちの社会は、それぞれ違った能力や個性をもった人によって成り立っています。これは、障害をもつ人の場合も同じことです。
　目が不自由な人、耳が不自由な人、手や足が不自由な人、それぞれ違った障害をもっています。
　このような障害をもっている人が困っているところをまちで見かけたときは「手伝いましょうか」と一言聞いてから手助けをするようにしましょう。
　障害をもつ人は、人の手を煩わせることを心苦しく思っています。周囲の人が積極的に声をかけるようにしましょう。

手や足の不自由な人には

　手や足が不自由な人にとって、道路の段差や階段の上り下りはたいへんです。
　車いすを持ち上げるときは、二人から三人で静かに持ち上げましょう。ほかに人がいないときは、周りの人に協力をお願いし、無理をしないようにしましょう。
　また、松葉づえを使っている人が困るのは、雨の日です。かさがさせませんし、下が滑るからです。

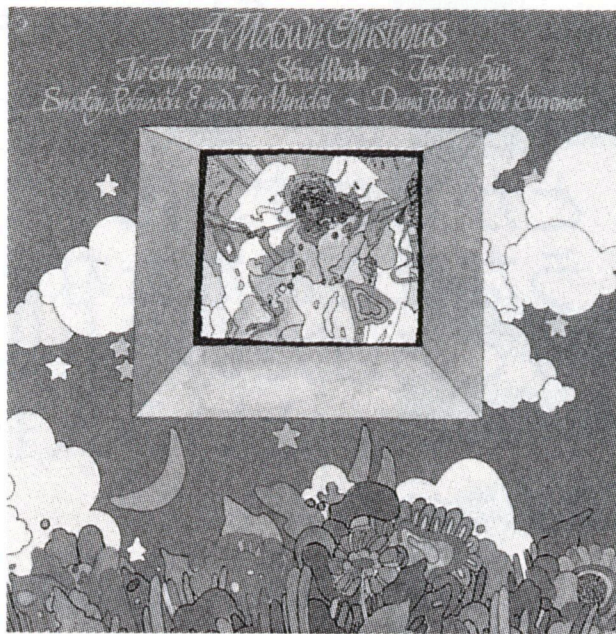
目の不自由な人には

　目の不自由な人は、駅や道路ではホームの点字ブロックや誘導ブロックなどを頼りに歩きます。
　ところが、ブロックの上に物が置いてあったり、自転車が放置してあったりした場合、事故が起きることがあります。目の不自由な人の〝頼り〟を十分に確保しましょう。
　白いつえを使って歩行している人を手助けする場合は、白いつえの反対側に立って、腕や肩を貸し半歩前を歩くようにしましょう。

耳の不自由な人には

　耳の不自由な人は、外見だけでは障害をもっていることが分かりにくいものです。
　立ち止まって、何かを探すようにキョロキョロしていたら、身振り手振りで話しかけましょう。
　また、話かけるときは、必ず正面から近づくようにしましょう。

　中山隼雄社長の奥様　和代様が、さる11月16日午後2時3分心不全のため、東京医科大学病院にてご逝去されました。
　謹んでご冥福をお祈り申し上げます。

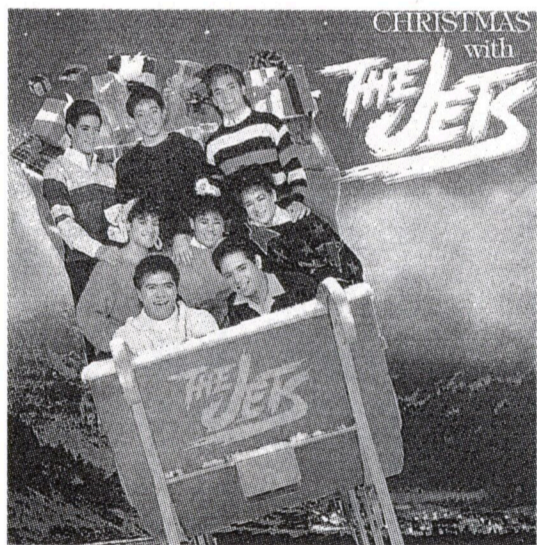
ChristmasおすすめMUSIC.!!

A MOTOWN CHRISTMAS

'60年代から'70年代にかけて一世を風靡したモータウン・レーベルのスター達が唄う珠玉のクリスマス・ソング集。若き日のスティービー・ワンダーやジャクソン5時代の澄んだ歌声のマイケル・ジャクソン、シュープリームス時代のダイアナ・ロス、テンプテーションズ、スモーキー・ロビンソン&ミラクルズなどソウル・ファンならずとも必聴の名盤です。曲目はスタンダードばかりなのでアーティストをご存知ない方でも楽しめます。

Christmas THE SINGERS UNLIMITED

知る人ぞ知るクリスマスのロングセラー・アルバム。'72年に制作されたアルバムですが、彼等の実力に裏打ちされたア・カペラ(無伴奏)でのジャズコーラスは、時代を感じさせない洒落た雰囲気を醸し出します。静かなクリスマスの夜を過ごしたい方には絶対オススメの一枚です。大人のためのクリスマス・アルバムをどうぞ。

夢見るクリスマス ジェッツ

7人のキュートなファミリー・グループ「ジェッツ」が、メロウなスローナンバーをロマンティックに仕上げた初のクリスマス・アルバム。

MCAビクター
2500円(税込)

ディズニー・ホワイト・クリスマス

ディズニーの愉快な仲間たちによるかわいいクリスマスソング集。一曲一曲が違うキャラクターによって唄われているのでオリジナルとはちょっと違う雰囲気が楽しめます。

ポニーキャニオン
1500円(税込)

★おすすめBOOK!!

「クリスマス・イブ」 内館 牧子

恋人、元恋人、女友だち、
純愛、不倫、プラス
たくさんのアルファ。
いつの世も女心は変わらない。
クリスマス・イヴまで、
どうにも見えない、
もつれにもつれる恋模様──。

角川文庫 500円(税込)

Information

VOICE OF HARMONY

VOICE OF HARMONY

「七人のおたく（Cult Seven）」

12月19日（土）東映系ロードショー公開

SEGA UFOキャッチャー ぬいぐるみ制作でタイアップ

フジテレビが年末に放つノンストップ・バトル・コメディ「七人のおたく」が正月映画として、いよいよ12月19日公開されます。「病院へ行こう」「波の数だけ抱きしめて」など数多くのヒット作を手がけた一色伸幸の原作・脚本に、主演 ウッチャンナンチャン、江口洋介、ヒロインに山口智子等が演じる「みんなもってる自分だけのパラダイス」をテーマに繰り広げられる物語です。

SEGA TOY企画部では、この主演の7人のキャラクターをUFOキャッチャーぬいぐるみとして、11月末にタイアップ発売いたしました。SEGAロケーション150店舗で現在展開中！映画もぜひご覧ください。

ロードショー公開を記念して、「七人のおたく」特別鑑賞券をペア10組20名様にクイズ正解者の中から抽選でプレゼント。どしどしご応募ください。

「チェンジ」

AM施設 東京中央　野田　薫央

最後に心から感動したのは、いつのことだろう？もう別れてしまったあいつが、つきあってくれると返事をくれた時。生まれて始めて雪山に登り、氷点下9度の世界で輝く朝日を眺めたとき。横浜美術館でパブロ・ピカソの鮮烈にして美しい作品をまのあたりにした時……。人は、感動を得ることで成長し、新しい自分を発見することが出来るはずである。

前置きが長くなってしまったが、私は無感動な人間だ。子供の頃は、宇宙戦艦ヤマトにすら涙を流さずにいられないほど繊細な（?）心の持ち主であった私も、世の中という大きな波に揉まれているうちに、いつしか「感動する」と言う言葉を忘れていたように思われる。そんな私に久しぶりに心地よい感動を与えてくれたのが、今回紹介したい音楽座のミュージカル「チェンジ」だ。

ふと、見終わって席を立つ私は、余韻残る心の中で1つの忘れていた事実を思い出す。「俺は、こんな風に人に感動を与えるぐらいのゲームが作りたくてSEGAに入社したんじゃなかったっけ」……そんな想いを新たにする1日だった。

☆大好評「チェンジ」をニューキャストで再演！
12月24日～28日　新宿・紀伊国屋ホール
詳しくは音楽座チケットセンター
0427－22－1189（白神（シラカミ）扱い）まで

12月号 プレゼントクイズ

メ切 12月10日

本社・広報企画室／HARMONY編集事務局宛

あるルールに従って数字が左から右へと並んでいます。□の二つの数字を推理してください。

すばやく発見できた人は来年はきっといい年になるでしょう。

1 6 7 3 0 3 3 6 9 5 4 □ □

所　属 ＿＿＿＿＿＿＿＿

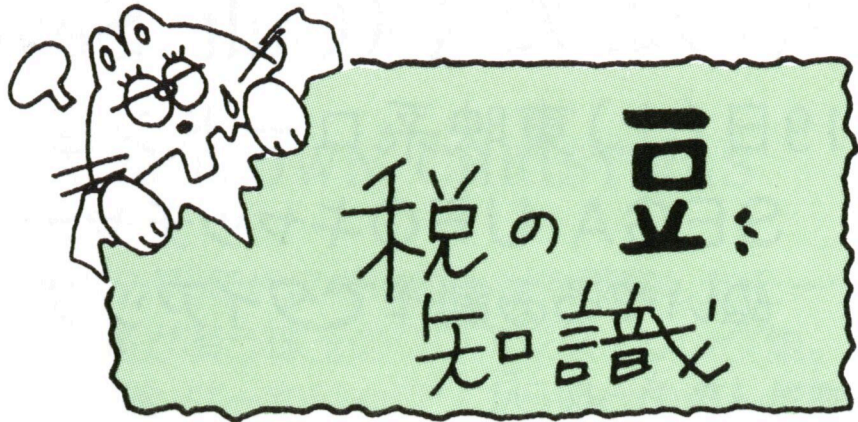
氏　名 ＿＿＿＿＿＿＿＿

社員コード ＿＿＿＿＿＿＿＿

クイズの当選者発表

No.113号の正解 14個

五十嵐由紀子	（商品センター・矢口）
竹内　靖子	（商品センター・矢口）
阿賀嶺利枝	（資材センター）
鈴木しのぶ	（パーツセンター）
斉藤　貴幸	（品質保証本部）
吉野　和彦	（総合レジャー開発本部）
関端　清江	（製造部・佐倉）
高田　和美	（経理本部）
新井　智子	（経営企画本部）
河野真理子	（AM施設事業本部）

今月のプレゼントは、12月19日東映系ロードショー「七人のおたく」特別鑑賞券をペア10組20名様に。

サラリーマンと確定申告

一般にサラリーマンの所得税は、毎月の給料やボーナスから源泉徴収され、12月に年末調整されます。大部分のサラリーマンの方は、この年末調整によって１年間の所得税の納税は完了しますが、次のような方は確定申告が必要です。

①給与の年収が1500万円を超える人
②給与所得や退職所得以外の所得金額の合計額が20万円を超える人
③給与を２ヵ所以上からもらっている人
など

詳しいことは、税務署または税務相談室にお尋ね下さい。

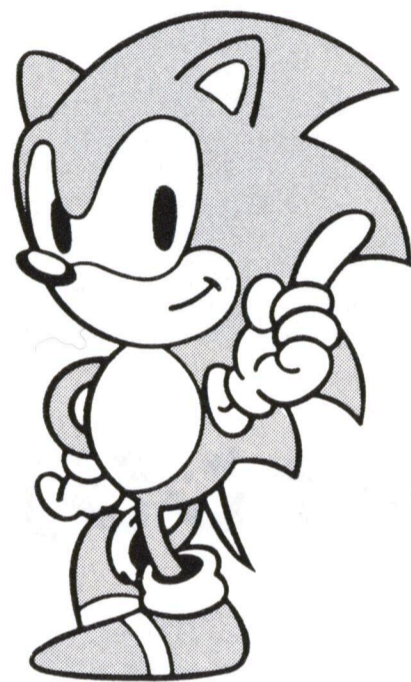
VOICE OF HARMONY

セガソニック・ホットキャンペーン

全国385店舗のＡＭ施設で開催！

ＡＭ施設事業本部では、８月の「セガソニック夏まつり」に続いて、冬休み期間の12月23日(水)～'93年１月15日(金)まで「セガソニック・ホットキャンペーン」を、全国３８５店舗で開催いたします。

この期間にご来店いただいたお客様にチャンスカードを差し上げて抽選で、壁掛け時計・ダストボックス・スポーツタオル・ビニールパースなどセガ特製オリジナルグッズをプレゼントいたします。

店舗によって開催日程に若干の違いがありますが、プレゼント商品の数に限りがありますので、お早目にお越しください。

今年１年間は私にとって数えきれないほどの出来事がありました。ハラハラした卒業試験、ルンルン気分で行った卒業旅行、学生生活にピリオドを打った卒業式、初めて仲間と対面した山中湖研修、配属先を見てビックリした入社式など、まるで昨日のように思い出せます。

また、セガに入って個性豊な同期にも恵まれました。文句を言わずにはいられない友、５日間で４時間の睡眠しかとらなかったためにラジオ体操を踊ってしまう友、お風呂でペンギンごっこをする友、カラオケのセミプロ歌手や多くを語らない人が実はおしゃべりだったりと、多種多様です。でもそんな彼らのおかげで仕事面においてもプライベートにおいても楽しい毎日が送れました。「今後も仲良くしてくださいね」と言いたいものです。そして、広報というお仕事につき私はたくさんの先パイの方々にもお世話になりました。一人で取材に行くことが多いため、不安も多いのですが皆さんはいつも暖かく向えてくれました。今後も何かとご迷惑をかけるかもしれませんが、その時はご指導のほどよろしくお願いいたします。

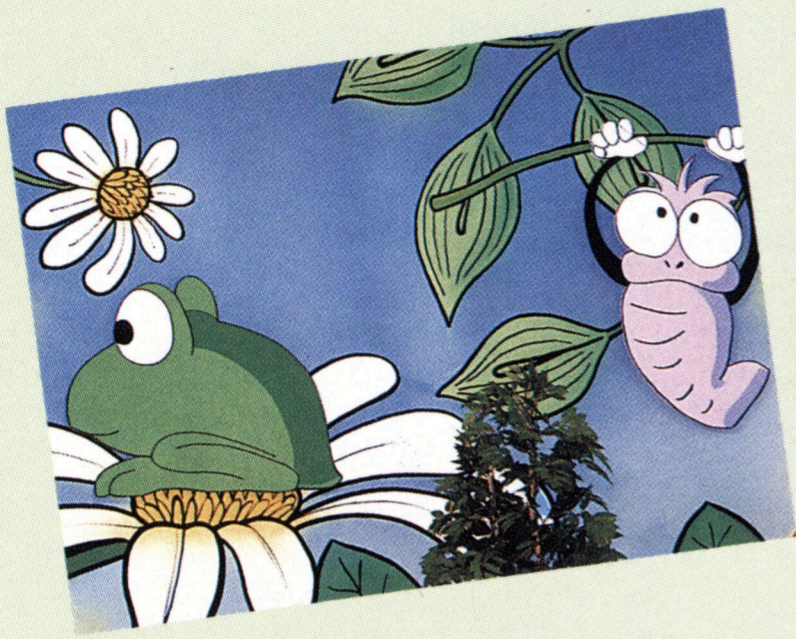
最後に、皆様にお礼を申し上げるとともに、wish you a merry christmas and a happy new year. Best wishes in the years to come.

次号のお知らせ

- 役員年頭所感
- 新成人紹介
- 年男・年女 大いに語る！

VOICE OF HARMONYのコーナーでは、皆さんのエッセイ、イラスト、写真などを募集しています。お気軽にご投稿ください。お待ちしております。

宛先：本社　広報企画室　HARMONY編集事務局
担当　梅村・寺嶋

Around the AM

ハイテクセガ 吉野町

JR大宮駅から車で10分のところにあるこの店舗は、文教堂書店との共同出店で、国道17号線沿いにあるため、付帯設備として駐車場もあります。

店内は、郊外型の特徴でもある明るい雰囲気にするため、大きな窓をとってたくさんの自然光を入れ、壁には「イモムシとフロッグ」をモチーフにした色づかいが彩やかなイラストが描かれています。

日中は放課後の小中高生が集まり、夜9時以降から閉店まではヤングアダルト層で賑わっているそうです。店内の一角にはアニメティーコーナーも設置されており、子供連れのファミリーも多く利用されているようです。

面積は164坪と中型の店舗ですが、地元に密着した健全な施設として、運営を心掛けているとのことです。

柳澤店長のコメント：車で来店される方がほとんどですが、駐車スペースが39台と少ないのが現在の問題点です。今後は効率的な駐車場管理を目指してがんばりたいと思いますので、みなさん遊びに来てください。

店舗概要

所在地：埼玉県大宮市吉野町２－211－27
使用面積：543.25㎡
オープン日：1992年10月７日
スタッフ数：社員：３名　アルバイト数：13名
店長：柳澤　健一
サブ・マネージャー：市之瀬　博文
売上目標：月商2000万円
店舗スローガン：運営体制の確立と管理の徹底

1992.12.6(日)　東京両国国技館

セガの誇るハイテク・エンターテイメントのすべてが、ここにある。
おもしろさ満点のアトラクションの数々を無料体験。
もちろん期待度いっぱいの未発表ソフトも思う存分トライアルできるんだ！

その1：ソニック・ザ・ヘッジホッグ2コーナー
あのソニックが相棒テイルスを連れて帰ってきた！2プレイも加わって、ソニック2は面白さ超加速。目一杯楽しめるゲーム大会で、君もソニックをビュンビュンはしらせよう！

その2：遊星セガグランプリ
レーシングゲームの革命児「バーチャレーシング」でサーキットの興奮をリアルに体験。グランプリの挑戦して自慢の腕を試しましょう！

その3：UFOキャッチャー選手権
集英社ヤングジャンプとのタイアップ
ご存知「UFOキャッチャー」には全国の腕自慢が集まってくる。日頃鍛えた君の実力を試すにはもってこいの場です。

その4：聖魔伝説3×3EYESコーナー
講談社ヤングマガジンとのタイアップ
3×3EYESファンの君には涙もの！ここだけでしか見ることができない原画展開催。声優　林原めぐみさんもかけつける!!

その5：遊星セガコンサート
高橋由美子　ミニコンサート。他ではちょっと体験できない"かわいさ至近距離"です。
司　会：マイケル富岡
ゲスト：所ジョージ、大森うたえもん

その6：遊星セガ大抽選会
こんなに楽しさ盛りだくさんの上に、さらに豪華賞品が当たる大抽選会が開催されます。

その7：その他いろいろ！　おもしろさ満杯
ゲーム大会　ベアナックルII、ぷよぷよゲーム大会 アリーナでの新作100タイトルのデモンストレーション。大広間におけるサードパーティーブース(24社参加)などなど紙面では紹介しきれません。

SEGA HARMONY No.114
発行日　1992年12月1日
発　行　東京都大田区羽田1－2－12 ㈱セガ・エンタープライゼス
〈広報企画室〉 編集・企画　梅村宗宏・寺嶋リカ　本紙は再生紙を使用しています。